

3 CD

W sprzedaży także
wydanie z DVD

CLICK!

NR 5/2004

nr indeksu
351555
ISSN 1509-0558
9 771509 055044
5 kwietnia 2004

PEŁNA
POLSKA WERSJA:

GABRIEL KNIGHT 3

Stań do walki z pradawnym złem
czającym się w małej, francuskiej
mieścinie. Ta przygodówka 3D
przestraszy cię na śmierć!

8.90 zł
(w tym 7% VAT)

4 urodziny CLICKA!

Do wygrania 135 gier oraz
2 rowery górskie!



H&D 2

Powrót na pola bitewne II wojny
światowej. Czas toczyć kolbami
w drzewa! Najlepiej nocą...

Sacred

Jeśli tęsknisz za atmosferą
Diablo, to Sacred pomoże ci
przeżyć do trzeciej części

FarCry

Przepis krótki, jak
zmienić rajską wyspę
w płonące piekło



recenzja + poradnik

SPLINTER CELL

PANDORA TOMORROW

Rozpraw się z kumplami

Gry online, w szczególności FPP i RPG, zyskują
coraz większą popularność. Z artykułu dowiedziecie się,
w co warto zagrać i jakie programy są do tego niezbędne

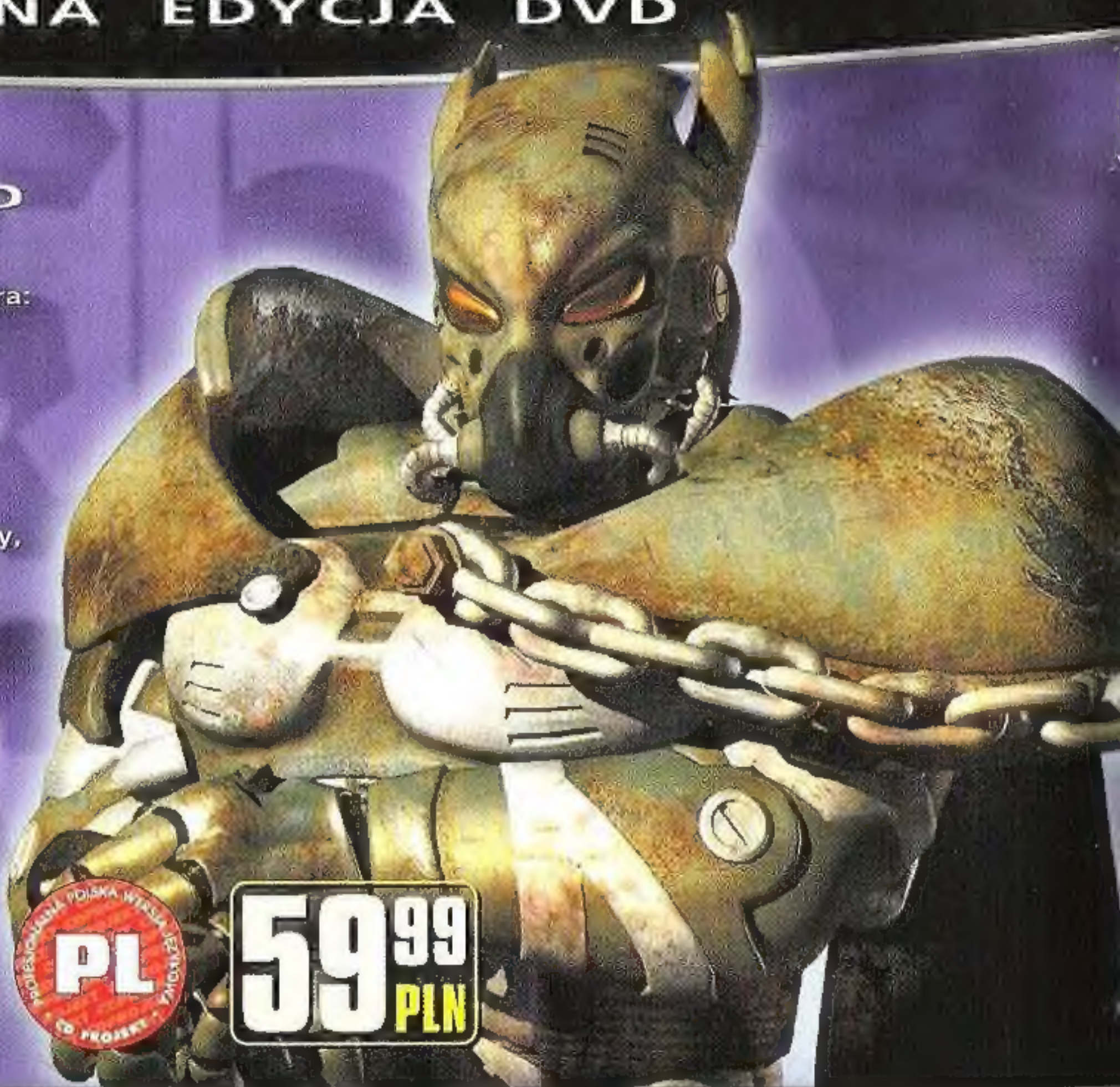
SAGA FALLOUT

UNIKALNA EDYCJA DVD

**W SPRZEDAŻY OD
22 KWIETNIA!**

Saga Fallout unikalna edycja DVD zawiera:

- grę Fallout
- grę Fallout 2
- grę Fallout Tactics
- ponad 200 str. drukowaną instrukcję
- bogate materiały dodatkowe w wersji elektronicznej m.in.: karty pomocy podręcznej, tapety, mody, szkice i arty oraz ścieżkę dźwiękową



59⁹⁹
PLN

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ:



59⁹⁹
PLN



59⁹⁹
PLN



SAGA Baldur's Gate
Już w sprzedaży

SAGA Icewind Dale
W sklepach od maja

TOCA

RACE DRIVER 2™

ULTIMATE RACING SIMULATOR



- › 35 znanych licencjonowanych samochodów do wyboru, m.in. Aston Martin, Jaguar XJ220, Ford Mustang GT, Mitsubishi 3000 GT, Mitsubishi EVO 7, Subaru Impreza WRX, ABT-Audi TT-R, Opel Astra V8 Coupe, AMG-Mercedes CLK
- › Nowy świetny engine gry zapewniający realistyczne efekty wizualne, bardzo płynną animację i niesamowicie spektakularne krasky

- › Bardzo szczegółowy i realistyczny system zniszczeń
- › Fizyka jazdy świetnie oddająca konsekwencje podejmowanych przez kierowcę manewrów
- › 31 mistrzostw wraz z 15 różnymi rodzajami zawodów
- › Możliwość uczestniczenia w wyścigach z innymi graczami poprzez Internet
- › Stojąca na wysokim poziomie sztuczna inteligencja sterowanych przez komputer kierowców

Premiera maj 2004	Wersja językowa polska
Cena 99,90 PLN	Info http://samochody.cdprojekt.info

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

Codemasters 
GENIUS AT PLAY™



Zapowiedzi

Black & White 2	10
Supremacy 4: Path to Power	12
Euro 2004	16
Kult	17
Mortyr II	18
Kohan: Kings of War	20
Harry Potter i więzień Azkabanu	21
Dead Man's Hand	22
Shellshock Nam '67	23
Westerner	24
Starmageddon 2	26
Nowinki ze świata gier	28



Co prawda wiem, że aerobik jest popularny, ale żeby tak w dżungli podczas wojny??

Temat numeru

- Rozgrywki w Sieci 32
BATTLEFIELD: VIETNAM wciąż coraz więcej graczy na całym świecie. Może się do nich przyłączyć?

Recenzje

- FarCry 38
Piękna kobieta, piękna sceneria, przystojny i dzielny mężczyzna. Czego chcieć więcej?
- Disciples 2: Bunt Elfów 40
- Trainz Railroad Simulator 2004 42
- Railroad Pioneer 44
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow 46
Po kilku latach przerwy Sam Fisher powraca do gry. I od razu rządzi!
- Breed 48
Ile razy można ratować świat? Otóż, wiele :-)
- Gangland 50
- Hidden & Dangerous 2 52
Wspaniała zabawa w kotka i myszkę przy użyciu broni
- Sacred 54
- Sinbad: Legenda siedmiu mórz 56
- Wanted Guns 57
- Mini testy 58

Szalení naukowcy zawsze muszą wyprodukować w labo jakiegoś paskudnika — o, na przykład takiego jak ten tu



Każdy prawdziwy mężczyzna musi czasem dać w zęby Obcemu. Taka tradycja

Poradniki

Kody	60
Poradnik: Splinter Cell: Pandora Tomorrow	62
Poradnik: Railroad Tycoon 3	70

Nie tylko gry

Zmieniamy wygląd Windows XP cz. 2	72
Ekstremalne chłodzenie PC	74
Co nowego w komórkach?	76
Nowości sprzętowe	78
Premiery kinowe	82
Listy do redakcji	84
Rozwiązania konkursów, konkurs SMS	86

Aby zabłysnąć w nowym SPLINTER CELL, będziesz musiał się dobrze skradać :-)



Hej, panopku, gdzie się pchasz na wojnę z taką małą pukaweczką?



Świątujemy...

Gdy ponad cztery lata temu powstał CLICK!, wiele osób pukło się znacząco w czoła, mówiąc: „Kto kupi kolejną gazetę o grach?”. Kilka miesięcy później, gdy zapadła decyzja o regularnym wydawaniu pisma, niedowiarkowie prorokowali nam nie więcej jak kilka miesięcy istnienia. Później jeszcze wiele razy mogliśmy usłyszeć, jak to konkurencyjne tytuły (obecnie spoczywające w spokoju) rozniosą nas na strzępy... I w ten oto sposób obchodzimy...

CZWARTE URODZINY!

Tak, tak — przed wami leży kolejny jubileuszowy numer naszego pisma! I jak na urodziny przystało, mamy dla was całą masę atrakcji. Po pierwsze, możecie wybrać pomiędzy wydaniem z płytą DVD a edycją z trzema płytami CD. W obu wypadkach znajdziecie pełną wersję świetnej przygódki GABRIEL KNIGHT 3, zaś na DVD dodatkowo około 2 GB najnowszych dem. Żeby było

jeszcze ciekawiej, każde z tych wydań ma inną okładkę. Ciekawe, która bardziej wam się spodoba... A może podzielicie się z nami swoją opinią? Urodziny nie mogłyby się obejść bez konkursów z nagrodami. A ponieważ wiosna już za oknem, mamy dla was 2 wspaniałe rowery górskie oraz ponad 140 gier do wygrania! Poza tym jak zawsze znajdziecie u nas całe mnóstwo przydatnych wiadomości, najnowsze recenzje oraz zapowiedzi i poradniki... A więc — życzymy milej zabawy oraz szczęścia w losowaniu nagród! No, i oczywiście wypijcie nasze zdrowie... sokiem żurawinowym.

redakcja

Czy ten kolo pasuje wam do stereotypu gangstera??? Oj, chyba nie bardzo...



All eyes on us



Answer 7 „Odpowiedź” lidera, Allena Iversona



ATR COAST 2 COAST

Najszybszy Slam Dunk w wykonaniu Barona Davisa i Kenyona Martina
dostępny od maja 2004



ATR Crown Wysoko ponad obręczą – but Jasona Richardsons
dostępny od maja 2004

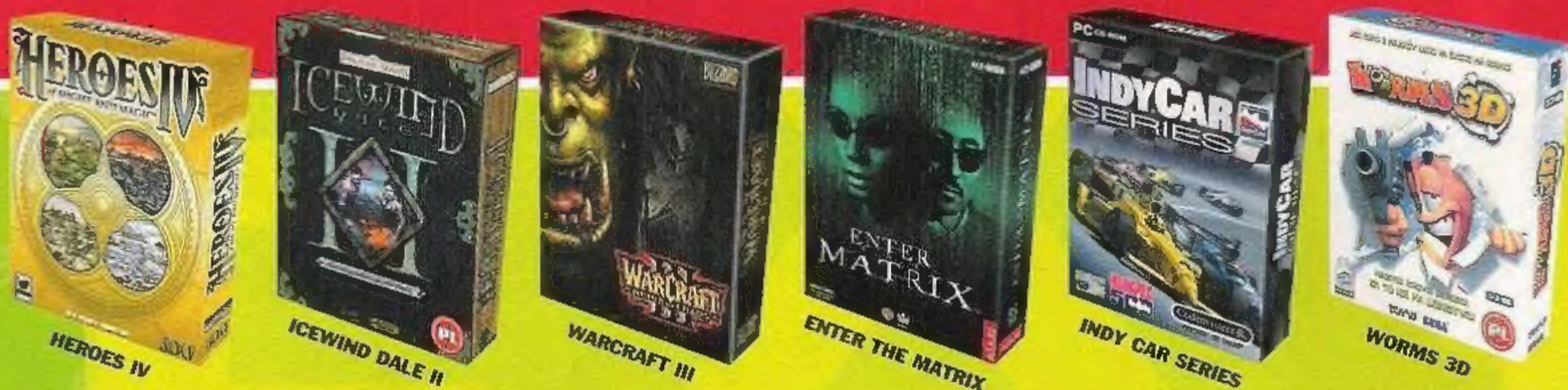
REEBOK 



NOWY KONKURS

„Mistrzowie eXtra Klasyki”!!!

WYGRAJ REWELACYJNE NAGRODY!!!



To są nagrody gwarantowane dla każdego!
Nieograniczona ilość nagród!
Bez dodatkowych pytań! Bez losowania!

Szczegółów konkursu szukaj w opakowaniach z grami z serii Nowa eXtra Klasyka
oraz na stronie www.cdprojekt.info/konkursnxx

Konkurs trwa od 8 kwietnia do 30 czerwca 2004 roku!

Każda gra
kosztuje tylko

19.99 zł



NOWE GRY W SERII

Nowa eXtra Klasyka!!!

NAJLEPSZE, STARANNIE WYBRANE TYTUŁY



ANNO 1602



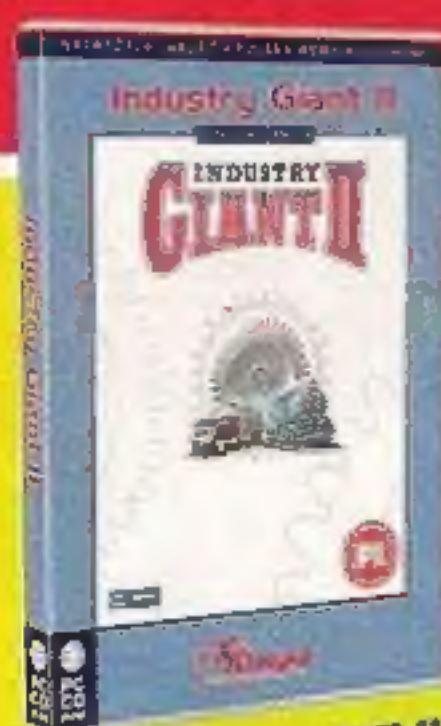
BALDUR'S GATE



DISCIPLES II
BUNT ELFÓW



IGI 2
COVERT STRIKE



INDUSTRY GIANT II



THE SETTLERS III
ZŁOTA EDYCJA

**W sklepach
już od 8 kwietnia**

bmol
eXtra
Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH



pełna wersja
CD/DVD

Gabriel Knight 3

Gdyby w twojej szkole pojawił się koleś nazywający się Gabriel Rycerz, z pewnością wyśmiałbyś go w możliwie brutalny sposób. Następnie – jak na czytelnika CUCKA! przystało – okazałbyś mu serce i zasugerował zmianę nazwiska. Tymczasem sprawa jest dosyć poważna. Rodzice gościa z pewnością byli fanami znanej przygodówki serii GABRIEL KNIGHT i to właśnie na jej cześć tak strasznie unieszczęśliwili swego syna.

Gabriel jest detektywem, specjalizującym się w sprawach, w których maczały palce siły nadprzyrodzone. W GABRIEL KNIGHT 3 trafia na księżę dwór. Syn arystokraty został bowiem związany zaklęciem z potężnymi wampirami i jego rodzice boją się, że może zniknąć. Już pierwszej nocy okazuje się, że ich strach nie miał najmniejszego sensu. Mimo że bali się, syn znikł. Gabriel wyrusza na jego poszukiwania i dociera do francuskiej wioski Rennes-le-Chateau. Tam dołącza do niego

kumpela Grace Nakimura. Razem rozwiązują zagadkę... albo i nie rozwiązują. Wszystko w łapkach gracza!



2 BONUS! na DVD

wersji demo

Colin McRae Rally 04

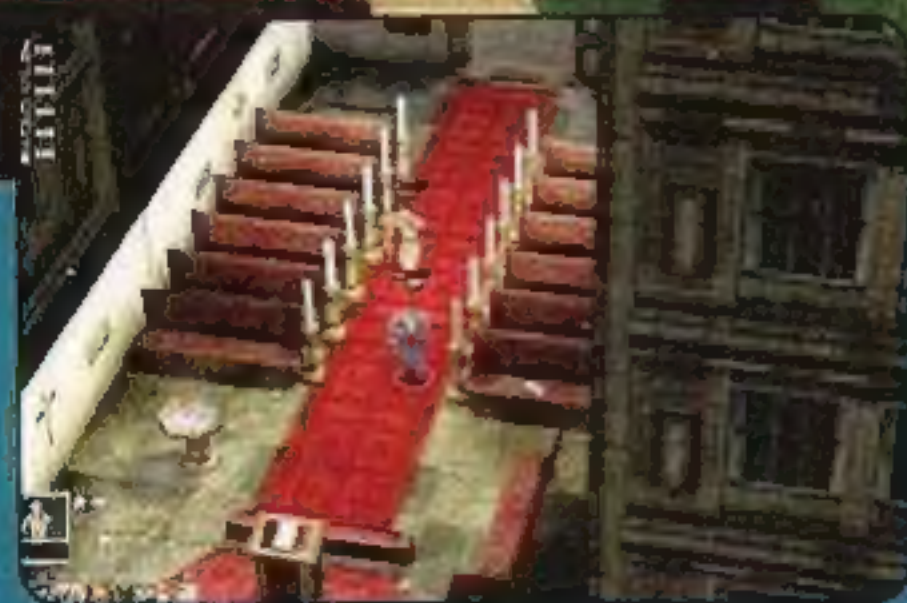


Colin McRae od lat należy do ścisłej czołówki kierowców rajdowych. Nie dziwota, że pancerne wyścigi firmowane jego nazwiskiem także mają klasę i zawsze zajmują czołowe miejsca w swojej kategorii. Czego możesz oczekiwać po najnowszej edycji komputerowej ściganki? Oczywiście grafiki dopieszczonej do granic wydajności i możliwości kart graficznych. Jednak to tylko przystawka do tego, co cię czeka. Realizm jazdy tradycyjnie stoi na najwyższym możliwym poziomie. Wybór tras także nie pozostawia niedosytu. W dodatku możesz teraz podbić prędkość swoim samochodem i zdecydować, jakiego rodzaju części mają zostać zamontowane pod jego maską. Wkładaj kask i gaz do dechyl!

GangLand

W Paradise City do władzy dochodzi nowy, niezbyt rozgarnięty burmistrz. Korzystając z tego, najwięksi lokalni gangsterzy na nowo otwierają biznes. Wśród nich jesteś ty... Wpierw jednak – jako mafijny pionek – wykonujesz proste zlecenia i bawisz się w chłopca na posyłki. Z czasem jednak doj-

rzewasz i uczysz się zasad zarządzania nielegalnym biznesem. Sama gra łączy elementy strategii czasu rzeczywistego z role-playing. Recenzja w tym numerze!



Syberia II

Kontynuacja jednej z najciekawszych przygodówek ostatnich lat. Jej twórcą, Benoit Sokal, raz jeszcze zaprasza graczy na wyprawę w nieznaną. Wiosną wraz z umrą Kate wyruszają do świata maszyn i mamutów, by zrealizować najskrytsze marzenia starego wynalazcy. Demo pokazuje niezbyt obszerne fragmenty gry. Pokazuje jednak, jak zmieniły się grafika i interfejs.



Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Lubisz zakradać się za plecy innych, żeby ich na śmierć przestraszyć? Koniecznie weź sobie do serca tę dosłowność, bo jeśli nie ty ich, to oni ciebie, a wtedy to nawet na tarczy cię nie wyniosą. Terrorysty nie bawią się w sentymenty – kulka w łeb i po zabawie. Pamiętaj też, że zabawa w chowanego rządzi się tutaj nieco innymi regułami. Chowasz się tylko ty, za to szuka cię cała zgraja. Gdyby nie te cuderka techniki, które masz do swojej dyspozycji, to byłoby krucho. A tak, koleś, nawet się nie spodziewają, że dziś odwiedzą krainę wiecznych łowów...



Far Cry

Gra FPP, ale jaka! Śliczna, po prostu śliczna. Oferuje masę dynamicznej akcji, świetnie zaprojektowane bronie, niebanalnych przeciwników i fajne poziomy. Zabawa jest tak przednia, że aż trudno uwierzyć, iż HL2 będzie lepszy. Ach, jeszcze jedna sprawa – warto zaopatrzyć się w naprawdę mocny sprzęt. Demko FAR CRY da się uruchomić nawet i na wiekowym komputerze, ale wówczas wygląda jak DOOM w 1994 roku...



TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS

W grze GABRIEL KNIGHT 3 ukryto całą masę zabawnych tekstów, animacji i rysunków. Poniżej przedstawiamy zaledwie kilka z nich. Szczegółowe informacje o najciekawszych „easter eggs” znajdziecie w Sieci, m.in. na stronie www.click.pl.

Dzień 1 (10 AM – 12 PM): Kojarzysz Emilio, gościa, który siedzi w lobby i czyta gazetę? Kliknij na nim, a poznasz jego prawdziwe ja!

Dzień 1 (12 PM – 5 PM): Na stacji kolejowej poszukaj przewróconej popielniczki. Znajdziesz ją na lewo od wejścia. Przeszukaj dokładnie ziemię – znajdziesz coś ciekawego!

Dzień 1 (po 6 PM): W Chateau de Blanchefort znajdź kolisty kamień i kliknij na znaku tuż obok. Odlotowe, nie?

Dzień 1 (6 PM – 10 PM): Zwróć uwagę na swiętą Jamesa podczas spotkania z Abbey Arnold. Kliknij na gościa, gdy zacznie iść. Pijaczyna...

Dzień 2: Kliknij 10 razy na policyjnym wozie w chwilę po tym, jak ujrysz scenę morderstwa (Devil Armchair). Usłyszysz niezły kawał.

Dowolny termin: Kliknij na recepcjonistce o imieniu Jean. Pacnij Grace, a splunie. Ostukaj karczaka w wiosce.

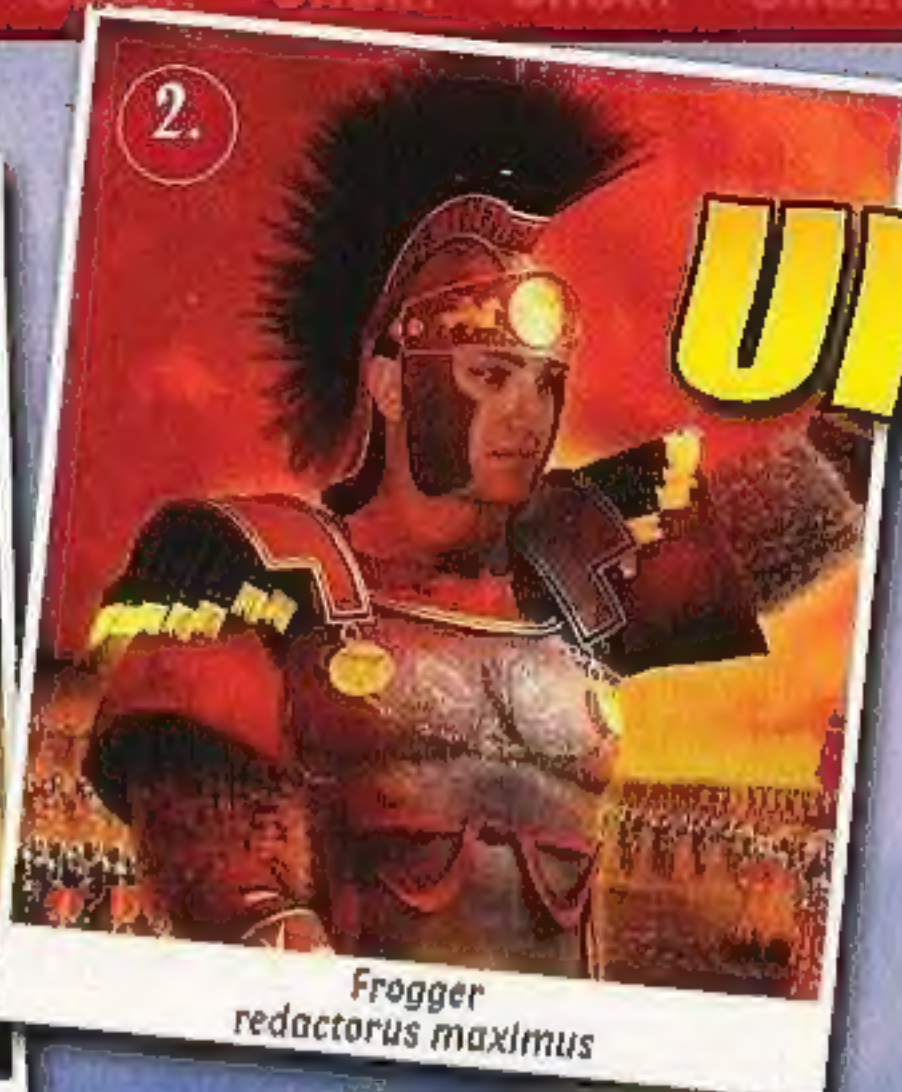
TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS

Ponadto na DVD: 18 Wheels of Steel: Across America; Beyond Divinity; Conan; kill.switch; Kurka Wodna 3; Leylines; Nemesis of the Roman Empire; Nitro Family; One Must Fall: Battlegrounds; Saturday Night Speedway; Virtual U; X2 – The Threat updated demo • Sterowniki: Detonator 56.64 wersja międzynarodowa dla 9x oraz XP; DirectX 9.0b • Filmy: Driver 3; Lagsters

Gry zamieszczone na naszych CD i DVD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Ewentualne problemy z uruchomieniem gier mogą wynikać z nieprawidłowej konfiguracji PC, złego działania sterowników karty graficznej lub DirectX. Przypominamy, że DirectX musi być zawsze instalowany jako ostatni!



Marek
artus graficus



Frogger
redactorus maximus



Magda
lingua correctorus



Joel
redactorus playerus



Agnieszka
redactorus kierownicus



Andrzej
redactorus cd romus et internetus



Wojtek
artus graficus

KONKURS URODZINOWY

wygraj 2x

x135

Jeśli chcecie wygrać jedną z naszych wspaniałych nagród (rowery górskie KROSS oraz gry: Echelon, Piraci Nowego Świata, Big Mutha Truckers, Celtic Kings, Port Royale i inne), weźcie udział w naszym konkursie i zgadnijcie, z jakich gier pochodzą postacie, w które wcielili się redaktorzy CLICKA!

Odpowiedź wyślijcie SMS'em pod numer **7164**.
W treści wiadomości wpiszcie:

CL.UR.##.##.##.##.##.##

(zamiast znaków # wpiszcie odpowiednie pary, np.

1A.2B.3C.4D.5E.6F.7G.8H.9I – zawsze zaczynając od cyfry!)

Na odpowiedzi czekamy do końca kwietnia. Koszt wysłania wiadomości SMS'a wynosi 1.22 zł. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród.



DżejDzi
artus graficus maximus



Randall
redactorus secundus

- A: FarCry
- B: Splinter Cell
- C: Prince of Persia
- D: Rome: Total War
- E: Max Payne 2
- F: Silent Hill 3
- G: Matrix Online
- H: Beyond Good & Evil
- I: Hitman 2



BLACK & WHITE II

Pytanie jak z ankiety. Jakim typem boga chcesz być?

giwał na wielkie brawa. Z drugiej strony, użytkownikom mogło brakować poczucia naprawdę „boskiej” mocy – zbyt wiele elementów gry zostało potraktowanych po macoszemu, zaś stanowiący podstawę rozgrywki chowaniec zbyt często wyrwał się spod kontroli, skupiając się na czynieniu jakichś idiotyzmów. Nie zrozum mnie jednak źle. Nie piszę, że oryginalny BLACK & WHITE zasłagal. Nic z tych rzeczy. Po prostu sądzę, że znaczna część elementów składowych gry mogła zostać zrealizowana lepiej i ciekawiej. I nie jestem chyba w tej opinii osamotniony, skoro że sam Peter Molyneux zabrał się jakiś czas temu do pracy nad kontynuacją swego dzieła sprzed lat.

Współ, lepiej, ładniej – nikogo nie powinno dziwić, że właśnie te hasła przyświecały armii pracujących dla Petera programistów, grafików, dźwiękowców i modelarzy 3D. Ponieważ merytoryczne założenia gry pozostaną praktycznie niezmiennione (no bo też nie ma chyba potrzeby naprawiać czegoś, co działa tak dobrze), wysiłki autorów skoncentrują się przede wszystkim na technicznej stronie gry.

Na potrzeby BLACK & WHITE 2 powstał nowy silnik graficzny, którego największą zaletą jest możliwość transformacji olbrzymich mas terenu w czasie rzeczywistym. Dla przypomnienia, w poprzedniej części każda „boska” akcja zmieniająca jakoś świat sygnalizowana była odgrywaną przez silnik gry scenką animowaną. Teraz będziesz mógł wznosić góry i rzeźbić koryta rzek w czasie rzeczywistym. Autorzy twierdzą oczywiście, że ta właściwość engine'u otworzy nowe drogi rozwoju prowadzonego przez gracza ludu – zobaczymy, jak zadziała to w praktyce. Wiadomo

też, że świat gry będzie znacznie większy aniżeli w pierwszej części. Jeśli bezgranicznie wierzyć autorom gry, każdy element BLACK AND WHITE 2 – wyznawca, chowaniec czy choćby jakiś tam sołtys budynek – będzie mógł zostać dowolnie zmodyfikowany przez użytkownika. Zastanawiasz się, jak jest to możliwe? Czytaj dalej.

Podobnie jak w przypadku części pierwszej, Peter Molyneux obiecuje zmianę wyglądu poddanych i ich osiedli w zależności od twojego stylu gry. Miejmy nadzieję, że tym razem różnice między „złymi” a „dobrymi” nie będą zbyt subtelne. O ile wyznawcy dobrego i sprawiedliwego boga (czyli rozsądnego gracza) będą budować wspaniałe miasta, otoczone pięknymi ogrodami i fontannami, tyle wyznawcy złego demiurga zamieszkają w ponurych zamczyskach, nabijają głowy wrogów na pale i będą przygotowywać się do najazdu na tych „dobrych”. Engine graficzny BLACK & WHITE 2 – poza ukazywaniem modelowanego w czasie rzeczywistym świata – ma być w stanie generować imponujące bitwy z udziałem setek żołnierzy.

Ale, ale. Zapominam o najważniejszym, czyli o chowańcu, którego obecność ledwie zdołałem zasignalizować. Ci, którzy mieli okazję grać w pierwszą część gry, wiedzą, o co chodzi. Innym należy się kilka słów wyjaśnienia – chowaniec to stosunkowo wielkie, czelakształtne stworzenie, które musisz w ten czy inny sposób „wytresować”, aby potem wykorzystywać jako szczególnie silne narzędzie perswazji. Podobnie jak w przypadku wyznawców, chowaniec zmieni się w zależności od tego, jak będziesz się nim zajmował i jaki typ boga chcesz sobą reprezentować. Ponieważ chowaniecem opiekujesz się od jego lat dziecińczych, będziesz miał okazję obserwować, jak ze słiczego berbecia wyrasta potężna, silna istota. Tu i ówdzie pojawiają się pogłoski o zbawiającym wpływie chowańca na twoją armię – czyżby coś na kształt bohaterów z trzeciego WARCRAFTA? Pod koniec roku okaże się, kiedy pełna wersja BLACK & WHITE 2 powinna trafić na sklepowe półki. I do Internetu.



A zwierzak rósł i rósł. Teraz może już zjeść chyba wszystkich...



Krótką historia BW

Legenda głosi, że inspiracją dla większości stworzonych przez Petera Molyneux gier było... mrowisko, które zobaczył w dzieciństwie. Wystarczyło użyć kilku prostych rekwizytów, jak patyk czy kostka cukru, aby możliwe było kierowanie działaniami owadów. Kilka lat później, po otrzymaniu przez pomyłkę Amiga, Petera zafascynowały gry komputerowe. Molyneux opuścił wówczas firmę, w której pracował – Taurus – i zasiadł do pracy nad legendarnym dziełem pt. POPULOUS. O ile od czasów premiery rzeźbionego tytułu minęło już wiele lat, zapowiadane obok BLACK & WHITE 2 przyświeca ta sama idea. Idea, w której ludzie zredukowani zostają do rozmiarów mrowiska, zaś Ziemia – do rozmiarów mrowiska. Pojawia się teraz pytanie, czy „instytucję” chowańca w BSW rozumieć należy w kategorii kostki cukru czy patyka?

Black & White 2

Strategia

- LionHead Studios / Cengage Polska
- www2.bwggame.com

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- Premiera: IV kwartał 2004
- Gra dla: PC

Podczas drugiego podejścia do stworzenia idealnego symulatora Boga, Peter skupił się przede wszystkim na modelowaniu gigantycznych armii i transformacji zastanego świata. To się nazywa pęd ku lepszemu!



**NA CO WYDASZ
ZAOSZCZĘDZONE
PIENIĄDZE?**



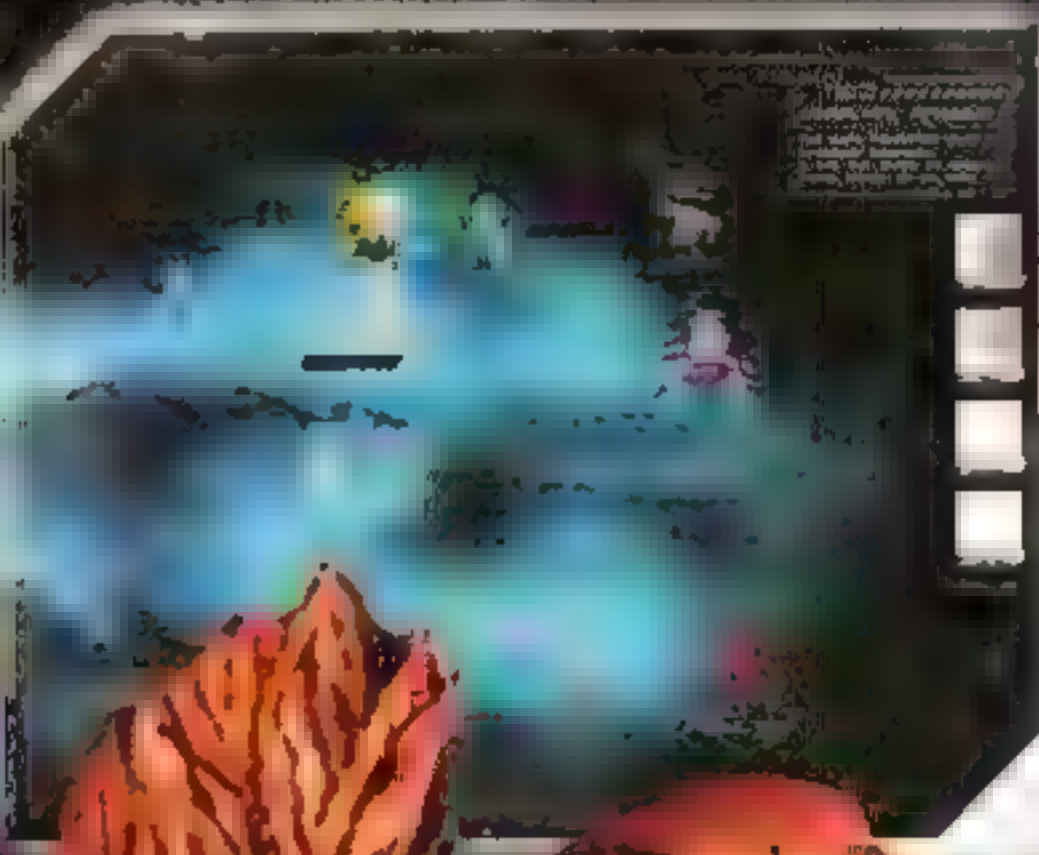
... ZABAWĘ Z KOLEŻANKĄ?

**GRY KOMPUTEROWE
NIE MUSZĄ BYĆ DROGIE!**



12 zapowiedzi SUPREMACY

Cztery armie stoczą śmiertelny bój o dominację we wszechświecie...



Zimny kosmos po raz kolejny czeka na podbijanie. W grze SUPREMACY będzie można zmierzyć się z tym wyzwaniem na cztery różne sposoby. Program opowiadać ma bowiem o wojnie toczącej się pomiędzy czwórką Odcierów.

Z dostępnych w Sieci informacji wynika, że SUPREMACY może być całkiem ciekawą, raz budowaną strategią. 90% gry stanowić będą walki, przy czym będziesz musiał zastrzeżać się zarówno o powodzenie poszczególnych potyczek, jak i całej wojny. Dla każdego z Odcierów przyznaczone zostanie całkowicie inne kampanie, z odmiennymi celami i zadaniami do wykonania. Bitwy stoczysz zarówno w przestrzeni

kosmicznej, jak i na powierzchniach planet.

Jednym z założeń autorów FOUR PATHS TO POWER ma być przystępność programu. Trudno w to uwierzyć, patrząc na obrazy z gry pełne statystyk i okienek. A jednak. Prowadzenie walk, zarządzanie wszelkiego rodzaju zasobami czy zaopatrywanie jednostek zaangażowanych w działania wojenne wymagać będzie tylko intuicji. Będziesz pro-

dukował jednostki, organizował linie zaopatrzenia, budował osiedla, zajmował miasta, podbijał planety i w efekcie rzucisz wrogów na kolana. W grze ma być zastosowany jakiś szczególnie „plastyczny” interfejs, który będziesz mógł do woli modyfikować w Photoshopie – dostosowywać do swoich potrzeb.

A bitwy? – może ktoś spytać. Skoro bitwy stanowią istotę tego programu, to co z nimi? Otóż potyczki mają być skonstruowane tak, że drogą do zwycięstwa będzie zawsze co najmniej kilka. Poza tym, do dyspozycji graczy trafi ponad 40 typów jednostek,

w tym np. takie indywidualne jak zamachowcy-samobójcy, żołnierze miotaczami ognia, wielkie roboty bojowe czy krążowniki gwiazdne.

Poza wspomnianymi czterema stronami konfliktu, w grze pojawi się jeszcze jedna siła. Będą nią krwiożerczy Kosmiczni Piraci, których jedynym celem okaże się szerzenie zamętu w galaktyce. Jak widać, nie sposób było odmówić pomysłu Black Hammer Games. Pozostaje mieć nadzieję, że prace nad SUPREMACY nie przeciągną się w nieskończoność.

Kosmos, jak zwykle pusty i zimny, stanie się areną kolejnej zabójczej walki o dominację.



Supremacy: 4 Paths to...

Strategia

- * Black Hammer Games, Strategy First
- * www.blackhammergames.com/supremacy/

- ☐ Klasyfikacja
- ☐ Tryb wieloosobowy

- * Premiera: 2004
- * Gra dla PC

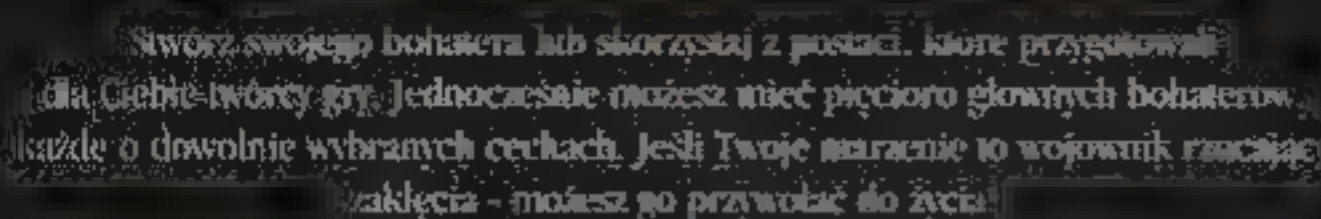
Trójwymiarowa gra strategiczna, w której stawką ma być panowanie we wszechświecie. W grze będziesz musiał zadbać o zaopatrzenie armii, budowę osiedli i walkę. Ciężysz się?

NAWET TE NAJLEPSZE!



SpellForce

zakon światu



Disjunctio stoich. eundem. typi. di. sic. non. habetur. nec. prae. dicitur. prae. dicitur.

Skorzysta z downloadu instrukcji kamery

Możesz wybrać spośród walców 2 pierwszorzędnych lub widok izometryczny.

Wygryasz, jeśli stworzysz armię i rozbić będziesz swym osadzi!

Każda z sześciu ras dostępnych w grze posiada jednostki

o) uniwersytech, szkołach i specificznych budynkach

Kilknij, włącz, unikaj, system wydawania poleceń, dzięki któremu dowolny rozkaz wydasz w kilka sekund, bez pomyłek ani opóźnień. Teraz możesz zabrać tyle zajęć specjalnych umiejętności, ile zechcesz. Walka i tak będzie przyjemnością!

Najpiękniejszy świat, który przyjdzie Ci uratować
Spellforce: Zakon Świtu

W sprzedaży
od 17 czerwca
2000



EXTRA GRA WYMIATA !!!

\therefore $\log_{10} 2 = 0.3010$ $\log_{10} 3 = 0.4771$
 $\therefore \log_{10} 6 = \log_{10} 2 + \log_{10} 3 = 0.3010 + 0.4771 = 0.7781$

w rewelacyjnej cenie 29,99 złotych!





UEFA od środka

Skrót UEFA tworzą pierwsze litery sformułowania Union of European Football Associations. W wolnym tłumaczeniu oznacza to: Unia Europejskich Związków Piłki Nożnej. Sekretnie w oficjalnych dokumentach pojawia się określenie Union des Associations Européennes de Football, które jednak nie pasuje do popularnego skrótu. Sama organizacja powstała w 1954 roku w Szwajcarii, a mieści się w niewielkim 15-tysięcznym miasteczku Nyon. W Polsce UEFA słynie przede wszystkim z wielkich imprez – Mistrzostw Europy oraz rozgrywek Ligi Mistrzów. Puchar UEFA – Międzykontynentalna organizacja, która stara się również promować futbol amatorski, wspierać tolerancję i zasady fair-play.

Orły Janasa do Portugalii nie dotarły. Gracz wyprawi się tam na własną rękę... własnym komputerem!

Po premierze pecetowej odsłony PRO EVOLUTION SOCCER 3 seria FIFA przytakła i zmieniła ludzka przekonał się wreszcie, że owszem, to fajna gra, ale na pewno nie jest mistrzostwem świata. Śliczne wizerunki i cała masa naprawdę drogiej licencji nie wystarczą przecież, by stworzyć arcydzieło. Graczom do osiągnięcia błogostanu niezbędna jest dynamiczna, wręcz linearna rozgrywka i dużo dobrej zabawy.

Obawy

Teoretycznie ludzi z EA Sports czeka na zwykle proste zadanie. Doskonali silnik graficzny mają już gotowy, wyśmienici komentatorzy sami pojąją im się do studnia nagraniowego, zaś za licencje trzymająca kasę „góra” zapłaci z uśmiechem na ustach. Programiści mogą więc po prostu strzelić sobie „na firmę” kilkanaście kopii PES3, urządzić jeden bądź dwa turnieje (choćbyby muzycy kontra graficy, albo testerzy

versus predator), a następnie zapisać obserwacje na czystej kartce papieru. Potem je wdrożyć, zastosować, przebudować, zakodować i hicie! gotowy.

Problem w tym, że programiści Electronic Arts raczej tak nie robią. Szans mieć naprawdę sporo – na konsolach PES znany jest już od lat, lecz jak dotąd nie stał się źródłem inspiracji, nawet dla jednego marnego koderka. W efekcie każda kolejna część serii FIFA była odrobinę lepsza od poprzedniej, lecz zmiany nie zawsze szły we właściwym kierunku. Nieporozumieniem okazał się na przykład system sterowania dwoma graczami naraz (podającym i odbierającym piłkę), gdyż okazało się, że cholernie trudno jest opanować wówczas futbolówkę. Wielu osobom nie podobało się też niezbyt realistyczne odwzorowanie umiejętności drużyn – zdarzały się ekipy amatorskie, które potrafiły zagrać jak Real Madryt. Tego w nową grę nie doświadczysz.

Nadzieje

Na boiskach UEFA EURO 2004 pojawią się 51 europejskich drużyn narodowych. Będą wśród nich prawdziwe potęgi, takie jak Francja, Anglia czy Hiszpania, ale i słabeuszki z San Marino i Wysp Owczych (które – warto zapamiętać – wcale do owiec nie należą).

Każda z reprezentacji zyska aktualne składy i koszulki w barwach narodowych. Autorzy twierdzą, że tym razem nie pozwolą sobie na jakiegokolwiek błąd. Ustawią piłkarzy na właściwych pozycjach, nauczą ich tyle, ile umieją w rzeczywistości, w dodatku zaopatrzą w charakterystyczne fryzury, postury i przyzwyczajenia. Zawodnik lubi się kwacić? Z pewnością nie będzie skory do podań. Ko-

cha atrząły z daleka? Nozym grad zasypie nimi bramkarza. Zmiany te oznaczają zupełnie nową, lepszą Sztuczną Inteligencję zawodników. Fanów polskiej reprezentacji ucieszy możliwość rozegrania eliminacji od zera (włącznie z meczami towarzyskimi), a następnie wyprawienia się do Porto i Lizbony. Miłośnicy realizmu zachwycą się faktem, że statystyki zawodników zmieniają się z meczu na mecz. Wpływ na nie mają m.in. morale, przebyte w czasie zawodów kontuzje, wreszcie zmęczenie poprzednimi meczami. Cóż to oznacza? Otóż nawet największe gwiazdy po serii przegranych spotkań zalamują się nerwowo i jeśli nie palną sobie z dubeltówką w łeb, to przynajmniej stracą ochotę do biegania za piłką. Z kolei słabe drużyny po przypadkowym strzelenym golem złapią wiatr w żagle (to przenośnia – przyp. Joel). Nie będzie dla nich piek straconych. Dzięki temu gracz poczuje się jak na prawdziwym turnieju. Zacznie chłonąć atmosferę mistrzostw, mczym słów fistaszki.

Brać?

Pozostaje mieć nadzieję, że EA Sports wysłucha błagalnych prośb graczy z całego świata i dokona naprawdę znaczących zmian. Dostaniesz wówczas do łap grę naprawdę genialną, wciągającą, śliczną, wartą każdych pieniędzy. Jednak nawet jeśli tak się nie zdarzy, po UEFA EURO 2004 warto będzie sięgnąć. W końcu zadaniem programu nie pozwoli Polsce pokonać Francji na wiecznie zielonych boiskach Portugalii...



UEFA EURO 2004

EA Sports / EA Polska

www.easports.pl

Wersja polska

byłi polscy gracze

Przebieg

byłi polscy gracze

FIFA 2004 znalazła się w głębokim cieniu wielkiego PES3. Jeśli twój EURO nie oznaczał tej faktu, oznaczał cię genialne

BULT

Kolejny RPG fantasy już niedługo pojawi się na naszym rynku

Słowacko-niemiecka grupa 3D People od dłuższego czasu pracuje już nad izometrycznym role-playing. Przez pewien czas wydawało się nawet, że projekt cichutko umrze (miał ukazać się w połowie 2002 roku), ale ostatnie optymistyczne zapowiedzi mówią o premierze w czerwcu.

Akcja gry rozpoczyna się dwadzieścia kilka lat po rebelii, która pozwoliła królestwu Corwenh wyzwolić się spod władzy Imperium. Okazało się, że cena zwycięstwa była większa, niż wysoka. Zbuntowaną prowincję podbił okrutny mag Skorn Taryn, który przedtem doprowadził do klęski imperialnych wojsk. Tak to właśnie pogromca tyrana i sprzymierzeniec rewolucjonistów sam zamienił się w okrutnego władzę, odpowiedzialnego za zglądzenie w strasznych mękach tysięcy ludzi. Wreszcie, jednak nadszedł czas zemsty i po krwawych walkach Taryn został przez lokalnych możnowład-



ców zrzucony z tronu. Aby w królestwie Corwenh zapanał pokój, musiał sobie jeszcze poradzić z niedobitkami wojsk okrutnego maga oraz z tymi, którzy chcieli by wskrzesić jego panowanie.

W **KULCIE** wcielisz się w postać śmiałka, który spenetruje spore, wielkości świata (około 80 dużych map). Autorzy gry szczególną wagę przyłożyli do opcji role'owych i rozwoju bohatera. Zdobywając kolejne poziomy, doświadczenia będziesz nie tylko zwiększał wartość swoich cech, zdobywał nowe umiejętności, ale również pozyskasz specjalne zdolności oraz nauczysz się nowych zaklęć. System magii ma być zresztą bardzo okazały – składać się będzie z około 100 zaklęć bojowych oraz wspomagających.

Twórcy są szczególnie dumni z ogromnego bestiarii, jakie stworzyli na potrzeby gry. Podobno tym razem przeciwnicy nie będą się zachowywać w sposób w miarę rozsądny, a nie – jak to zwykle bywa – być tylko bezmyślnym, dostarczając ci ampułki doświadczenia.

Autorzy mają przygotować program, który umożliwi graczom tworzenie własnych modów, a więc czynne włączenie się w kreację świata.

Kulc

Specjalne

- Wieloletnia praca nad projektem
- Wieloletnia praca nad projektem
- Wieloletnia praca nad projektem
- Wieloletnia praca nad projektem
- Wieloletnia praca nad projektem
- Wieloletnia praca nad projektem

Pełna perepetia KULT chyba wreszcie sprzy słońcu dziennie: izometryczne RPG w świecie fantasy powinno być nie tylko rozrywką dla fanów gatunku.



W SPRZEDAŻY
OD 25 KWIEŚNIA

WSZYSCY NA POKŁAD!
PRZYGODA
NA HORYZONCIE!



PIRACI Z KARAIBÓW



NOWA GRA
W SERII
FAJNA CENA



49

2CD

WERSJA KINOWA
WERSJA KINOWA
WERSJA KINOWA

Bethesda
SOFTWARE

CD-ROM

Disney
INTERACTIVE

CD-ROM

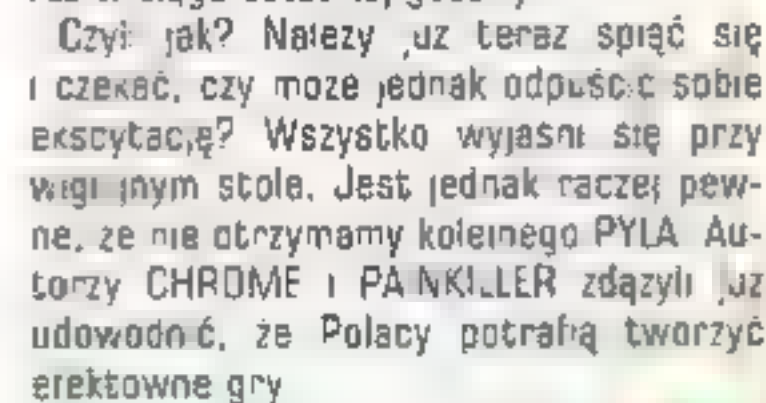
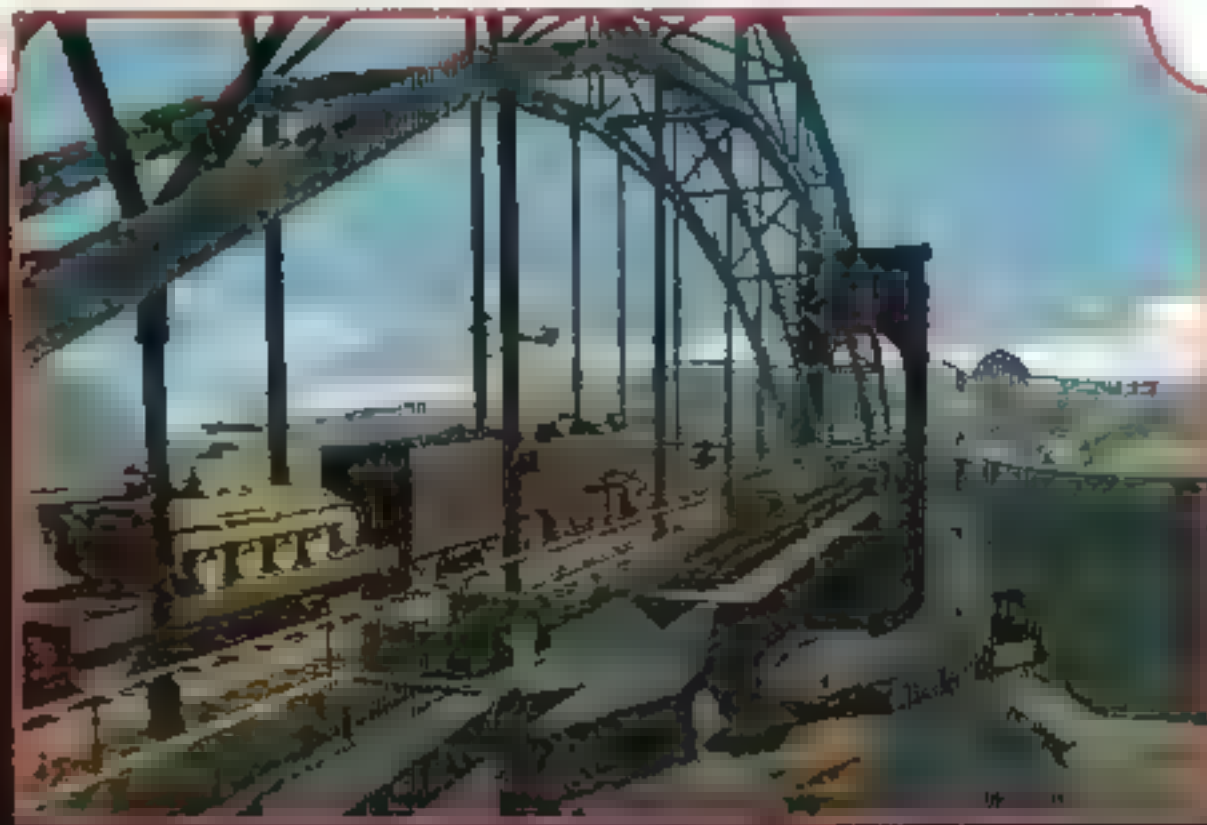
CD-ROM

© 2001 Bethesda Softworks LLC. Bethesda Softworks jest marką handlową Bethesda Softworks LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie prawa zastrzeżone.

**Polscy developerzy posta-
wili na FPS'y. Niedługo
powinien zacząć się wysyp**

Tylko nieliczni znali prawdę o przyczynie wygranej Rzeszy Niemieckiej w II wojnie światowej. Ta zaś była dość zaskakująca. Okazało się, że naukowcy z Reichu opracowali maszynę, która umożliwiła im ściegę wszech czasów. Po prostu udali się do przyszłości, z której do roku 1944 przywieźli najnowsze rodzaje broni. Jak to często w tego typu historiach bywa.

Niemcy Hitlerowców poszachu-
zrówno w plenerze, jak i w zamkniętych
pomieszczeniach. W planach są też efek-
tywne bitwy z udziałem kilkadziesiątu
osób, ataki na pozycje umocnione, prze-
prawy przez rzeki, walki z piechotą, czoł-
gami i lotnictwem, ale także takie atrakcje
jak dowodzenie podwładnymi, ganiecie po
okopach czy skradanie się. Wszystko
wskazuje na to, że nie są to wcale ciche
przechwałki sztabu developerskiego –
w końcu wymienione wyżej elementy to

[illegible]

Znowe chciales połączyć zainbowane do gier i patriotyzmem? W MORTYR 2 cale mniejsze hitlerowców będzie czekało, aż się z nimi rozprawiś

www.kross.pl



KROSS[®]
ROWERY

ul. Leszno 46
06-300 Przasnysz
tel. +48 29 752 4445
fax +48 29 752 5498
e-mail: kross@kross.pl



KINGS of WAR

Trzy lata temu ukazała się gra KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS – RTS w świecie fantasy

KOHAN II to kolejny mocno opóźniony program, a prace nad nim podobno zbliżają się już do końca i powstała nawet grywalna wersja beta. KINGS OF WAR zapowiada możliwość walki o panowanie nad fantastycznym światem, zamieszkanym przez sześć ras – są nimi Drauge, Gauri Haroun, Human, Shadow i Undead. Nie wiele te trzy pierwsze nazwy mówią prawdę? Ale cóż, ktoś chciał być, jak wiadać, bardzo oryginalny. Rozgrywać pojedyncze scenariusze (ma być ich przeszło 30 w trybie dla jednego gracza), będziesz mógł wybrać, którą z tych sześciu ras chcesz dowodzić. Niestety, inaczej stanie się w przypadku kampanii. Dla wszystkich ras opracowano tylko jedną kampanię, ale w trakcie jej trwania będziesz miał szansę wybrać w pewnym momencie alternatywną stronę konfliktu. Trzeba przyznać, że mało to ambitne podejście do tematu, ale w końcu Teksas, gdzie mieszkają autorzy KOHANA, bardziej znany jest z hodowli bydła oraz z sztybów naftowych, a nie z produkcji gier.

W KOHANIE II walki toczyć się będą w czasie rzeczywistym, a w przeciętnej bitwie powinno uczestniczyć przeszło 100 jednostek, podzielonych na kompanie oraz regimenty. Co ważne, będziesz mógł decydować o stylu walki oraz ustawieniu oddziałów w konkretne formacje (w wersji beta było ich trzy, ale podobno ta liczba ma się zwiększyć). Ogromne znaczenie mieć będą walki o miasta. W końcu to właśnie one są miejscami rekrutacji żołnierzy oraz przynoszą stosowne do swej wielkości dochody (a właściwie zarządzanie funduszami i umiejętność zarabiania pieniędzy mieć będą ogromne znaczenie). Tu dobre wiadomość: w KOHAN II miasto nie będzie wreszcie obciążało ikonką, namalowana na mapie (jak to było poprzednio), tylko zostanie już pokazane ze wszystkimi scenograficznymi detalami. Co ciekawe, nie będziesz musiał zajmować się wszystkimi budżetami. Na przykład mury i inne fortyfikacje będą rozbudowywane automatycznie, w zależności od rangi miasta. Podobnie rozwiązane zostaną sprawy

związane z naprawami wojennych zniszczeń. Zajmą się tym robotnicy sterowani przez komputer, a więc nie będziesz zaprzęcać sobie głowy byle głupim kawalkiem odłupanego muru.

Autorzy zapowiadają, że poszczególne rasy zostaną bardzo mocno zróżnicowane, a wiele jednostek będzie posiadać absolutnie oryginalne umiejętności. Na przykład Huntmaster z rasy Drauge będzie przywoływał bestie, które wspomogą jego żołnierzy (podobne rozwiązanie widziałem

gac graczy w kierowaniu własnym państwem oraz własną armią).

Jeśli chodzi o stronę graficzną, KOHAN II wreszcie przygotowywany jest na nowoczesnym silniku 3D. Nie mogłem dopatrzeć się informacji, czy w grze możliwy będzie obrót kamery, ale z całą pewnością staną się dostępne co najmniej trzy poziomy skalowania mapy (a więc mówiąc prościej: przybliżania/oddalania obrazu).

Autorzy opracowują jeszcze tryb gry wieloosobowej. Na razie wiadomo, że w jednej rozgrywce w Sieci będzie mogło uczestniczyć 8 osób. Time Gate Studios zastanawia się jednak nad rozwiązaniem zwiększającym tę liczbę do 10, a nawet 12 graczy.

w zapomnianym już programie TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS). Z kolei Boneweaver, należący do Umariaków, wzniesie budowle z kości wymordowanych przeciwników. Fortyfikacje rasy Haroun nigdy nie będą podlegały zniszczeniu, gdyż są żywym organizmem, posiadającym zdolność samoczynnej regeneracji. Natomiast wszystkie wojska należące do Undeadów będą podlegać automatycznemu, choć powolnemu uzdrawianiu.

Twórcy zwracają szczególną uwagę na fakt, że opracowali ponoć znakomite skrypty Sztucznej Inteligencji. Mają one radzić sobie z dowodzeniem wojskami komputerowymi i poma-



Timegate Studios

Założona w 1998 roku korporacja jest typowym przykładem firmy sukcesu. Produkcja gier KOHAN została w piśmie branżowym wymieniona jako jedna z najlepszych gier strategicznych roku. W 2001 roku Timegate Studios przyznała nagrodę Rookie Studio of the Year.

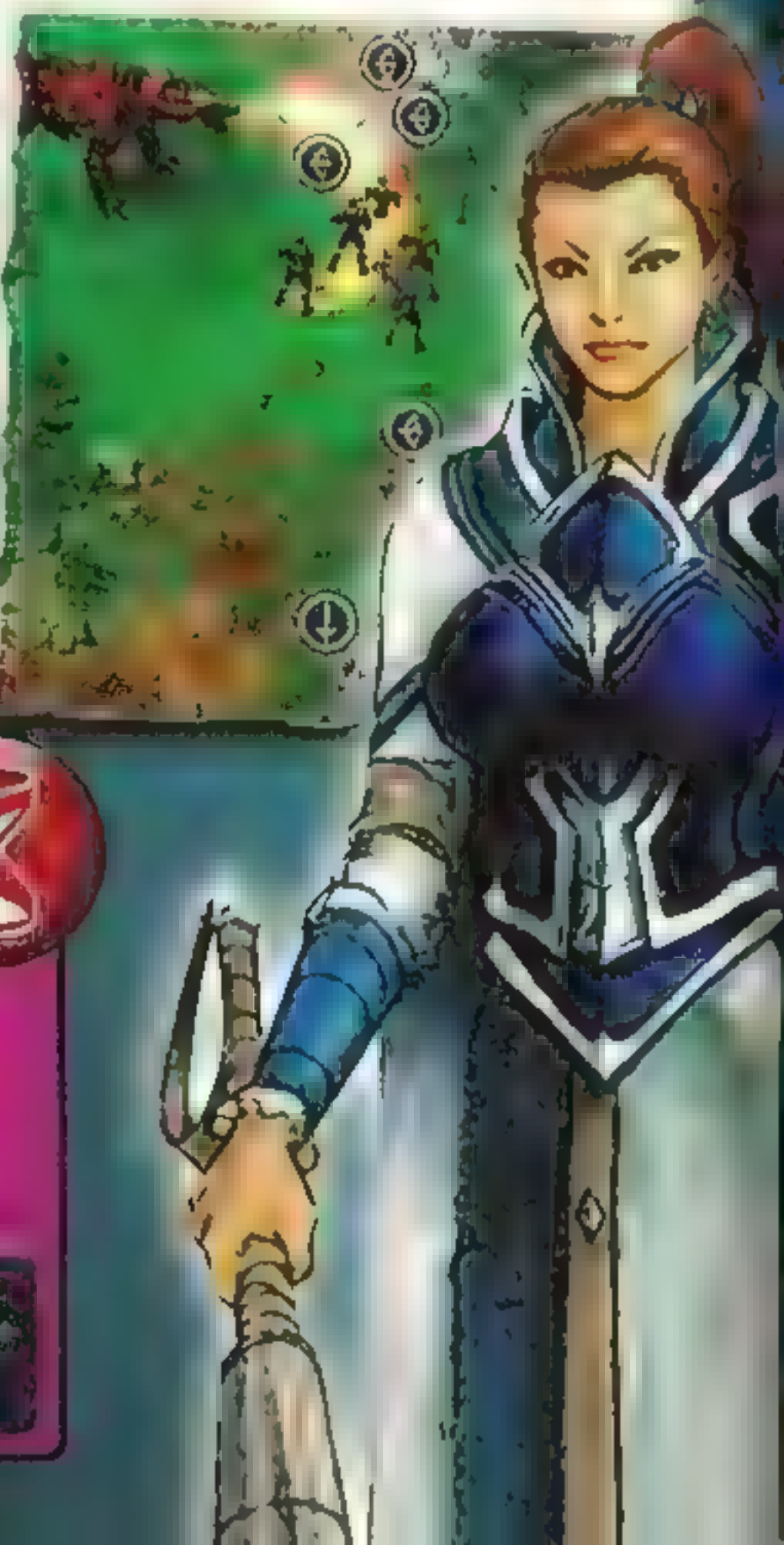
Kohan II: King of War

Time Gate Studios / Canoga Polska
www.timegatestudios.com

Wersja polska
Tryb multiplayer

Premiera: 2004
Data: 2004

Do RTS nastawiony na walki całych armii, a nie pojedynczych jednostek. Autorzy mówią, że powołał się na HARCATE i MEDIAL: BATTLE WARS.



Wy szlami, charłaki nędzne, parszywe mugole i inne po-
zalożowania godne frajery
Wiem, co planujecie! Prze-
rzalcie was. Dowiedziałem się wszystkiego!
Chcecie napisać zapowiedź śmierzdzącej z el-
czalym masłem gry o tym knypku w oku a-
rach. Pogardzam nim. Pluję na niego! To on
zmusił Czarnego Pana do odwrotu i opóźnił
jego powrót. Lecz tym razem zwycięstwo bę-
dzie po naszej stronie. Ten rok w Hogwarcie
na pewno nie będzie dla niego sieranką.
Luput pozna krwawicę, jak my – wiecy me-
gowie zwani przez was pogardliwie śmierz-
zercami – znosić musimy na co dzień. Dowie-
 się też, że nic mu się nie należy, że jest tyl-
ko pyskatym gnojkiem w przydużych oku a-
rach, który wtyka nos w nie swoje sprawy.
Oooo, taaaaki! Wreszcie się zemścimy!

Dziecinna zabawa w skakanie po kamian-
nych klockach już dawno się zakończyła. Pro-
ste czary służące do otwierania drzwi czy
powalenia ślimaków okazały się zupełnie nie-
skuteczne. Już w ekspresie pędzącym do
Hogwartu parszywy karzeł pozna pierwsze
zagrożenie. Stanie wówczas twarzą w twarz
z potężnymi dementorami, strażnikami
więzienia zwanego Azkabanem. Kim są te
straszywe istoty? Samym ziemi! Ich pocału-
nek zabija. Sama ich obecność przyspiesza
uwid starczy, pochłaniając szczęście istnie-
jące we wszechświecie. W grze mugole
pokierują Ronem (synem tych biedaków We-
asleyów). Będą musieli odciągnąć knypkę od
dementorów i umożliwić szlamie Hermionie
ściągnięcie na pomoc nauczycieli.

Wkrótce później okaże się, że ponurzy
strażnicy opasniali Hogwart, Z Azkabanu
ucieł więzień – Syriusz Black – i uczniowie
znaleźli się w ogromnym niebezpieczeństwie.
Oczywiście w szkole wciąż roi się od trują-
cych roślin, diabelnie niebezpiecznych zwi-
erząt, szyszymor i ruchomych schodów, po
których trzeba skakać. Tyle że ożęść walk
skunks w okularach stoczy wraz z dwójką

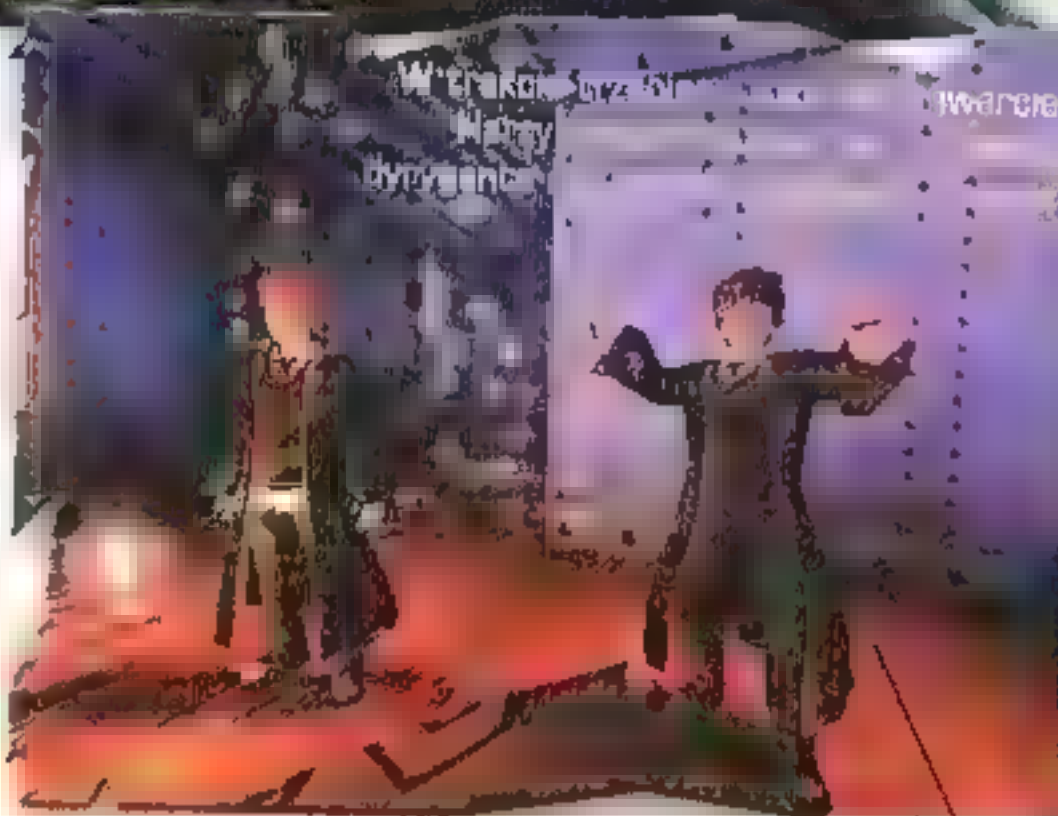
przyjaciół. W programie gracz
będzie sterował na zmianę
wszystkimi trzema postacia-
mi, lecz tylko na konsolach
będzie samodzielnie mógł je
przełączać. Przy okazji pozna
znaczenie tak ogranych słów
jak współpraca czy zaufanie.
Wam jednak nie wolno tego
napisać! Rozumiecie! Wszyst-
kie Froggery, Randa le i Cy-
berFisze – młczę!

A wściecie czemu? Bo w rze-
czywistości cała ta przyjaźń
jest bobek chomika warta.
W szkole, jak to w szkole – bę-
dą zajęcia, wykłady z magii, uroków czy el-
ksirów. Tu pan Sam-Wieć-e-ek-Nisk mus
popisać się znajomością nowych, potężnych
czarów (takiego chociażby skakania z lapa-
niem się gzymsu). Koladzy mu w tym nie
pomogą! A rzucając je, urzy nowe efekty
graficzne, tęcze, poświęty,
kręgi ognia i podmuchy światła.
Zresztą sam Hogwart też go
zachwyci. Niemal wszystkie
pomieszczenia megowe od
tekstur i obiektów 3D przygo-
towali od nowa Autorzy-szy-
franc, zmalowali nowy siłnik,
a scenodzieje spłodził niebez-
pieczną fabułą. Taką, by mały
mógł! niejednokrotnie zgnać
i by naprawdę długo biegał po
labiryntach komnat...

Tak, tak, powadam wam
szlami i szmondaki nie będzie

**Redakcja CLICKA! otrzymała
anonimowy list z pogroźkami.
Publikujemy jego treść!**

Harry Potter AND THE PRISONER OF AZKABAN



Bez polotu nie polatasz

Błyskawicę, którą Syriusz Black podaro-
wał Potterowi, uważa się za najlepszy
sprzęt do latania na świecie. Każdy
nowy model kosztuje krocie, lecz wy-
posażony jest w aerodynamiczną rącz-
kę z jesionu, którą pokryto twardym
jak diament lakierem. Dzięki niemu ma-
szyna lata dokładnie tam, gdzie chce
człowiek. W przeszłości takich luksu-
sów nie było. By polatać, Kajok i Kokosz
smarowali dąbową kłodę specjalną
maścią, a alchemik Albert Wielki
Młodszy mieszał jad ropuchy, star-
te płuca osła, proch nagrobny
i tłuszcz nieochrzczonych dzie-
ci. Współcześnie najdalej lata
Adam Małyś. Każdą pocztę
pierwszy obśkoczy...

W tym roku karzeł zdecydowanie nie
zazna spokoju. Będzie musiał rozwiązać za-
gadkę Syriusza, a także zmierzyć się nad
wielkim stawem z wysłannikami Czarnego
Pana. Być może przececi się na hipogryfie
mardochobe (którego ten paszczak Hagrid
tak ukochał) i pomoże Hedwidge dostarczyć
ważną wiadomość. Troszkę też pogada –
głosem Daniela Radcliffe'a. Mugolscy akto-
rzy dali z siebie wszystko. Celaki i tak im to
nie da! Przegrąją...

Wszystko to wiem i nie zawaham się was
powstrzymać! Jeśli opublikujecie zapowiedź
tej mugolskiej gry, jeśli z ekscytacją moje
słowa i odważycie się wystąpić przeciwko
Czarnemu Panu, to was zgnoję, jak karalu-
cha! Obrzucę redakcję tajnobombami, naś
boginy zasadzę wierzbę bijącą! Żaden
skrzat domowy was wówczas nie uratuje,
żaden Dumbledore nie przyleci na pomoc!
Nie ważcie się!

**HP i Więzień
Azkabanu**
Platformy:

EA / EA Polska
www.mudlenet.com

Wersja polska
Tryb multiplayer

Premiera: maj 2004
Gra dla: PC, PS2

Teraz to śmiercieżerzy mają **NAPRAWDĘ**
przeskakiwać. Harry, Ron i Hermiona znie-
sają ich z błotem w mgnieniu oka. Czując
groza, nie ma co... A zresztą pewny hicieli!



DEAD MAN'S HAND

W świecie kina westerny przeszły już do historii. W świecie gier właśnie z niej powracają.

Western, jeden z na bardziej amerykańskich gatunków filmowych, już od wieków, wielu lat znajduje się w potężnym dołku. Przeminał wraz z buntem dzieci-kwiatów, niechętnych cukierkowej wizji przeszłości, jaką lensowali w swoich filmach John Wayne i Gary Cooper. Oa ówczesne, publiczności jasny podział na dobrych i złych oraz swoisty kodeks honorowy kowbojów były archaizmami: nie do zaakceptowania. Tropem tym powędrowali wybitni reżyserowie – Sergio Leone, Sam Peckinpah czy Clint Eastwood – tworząc obrazy prześmiewcze, brutálne bądź łamiące klasyczne reguły gatunku. W efekcie nawet krótki renesans westernu z początków lat 90 („Tańczący z wilkami”, „Bez przebaczenia”) nie zdołał przywrócić mody na filmowe opowieści z Dzikiego Zachodu.

Ręka nieboszczyka

„Dead Man's Hand” to pokerowy układ kart: dwa czarne asy i dwie ósemki. Jego nazwa pochodzi z jednej z kowbojskich legend, której głównym i niestety tragicznym bohaterem jest James Butler Hickok. Słynny „Dziki Bill” przez długie lata uchodził za doskonałego szpiega i jeszcze lepszego rewolwerowca. Świetnie spisywał się też jako szeryf na pograniczu, Kansas, likwidując grasujące w pobliżu bandy. W 1876 roku, wraz z nie mniej znaną „Calamity Jane” trafił do ogarniętego gorączką złota miasteczka Deadwood. Pewnej sierpniowej nocy dał się namówić na partycję pokera w lokalnym saloonie. Wygrywał. Jeden ze współgraczy nie wytrzymał napięcia i z bliskiej odległości odstrzelił szeryfowi głowę. Korpus Dzikiego Billa upadł na ziemię. W ręku trzymał dwa czarne asy i dwie ósemki. Dziś uważa się, że taka kombinacja kart przynosi pecha. Zadowolonych graczy, którzy ją wyciągną, z miejsca odchodzą od stołu.

W świecie gier komputerowych western nigdy nie miał się dobrze. Sukcesy strzelaniny OUTLAWS i strategii DESPERADOS stanowiły nie dobrą sprawę wyjątek. Jednak moda na komputerowe westerny powraca. W sklepach można już dostać WANTED BUNS i WE-

STERN OUTLAW, zaś lada dzień dołączą do nich WESTERNER i DEADLANDS. Mało tego, na zachodzie Europy właściciele Xboxów rzną jak szaleni w DEAD MAN'S HAND i twierdzą, że zabawa jest przednia. W kwietniu twórcy RUNE wydadzą tę grę w wersji PC-owej. Wtedy też gracze poznają fikcyjną historię El Teona, rewolwerowca należącego do bandy zwanej się „Dziwieniu”.

Już na wstępie kamraci głównego bohatera wycinają mu bardzo nieprzyjemny numer. Zostawiają go na pustyni samuśkiego i umierającego, po czym odjeżdżają w stronę dal. Jednak El Teon nie umiera. Z dość wątpliwą pomocą przychodzi mu szeryf, który co prawda ratuje życie rannego kowboja, lecz w chwili później pakuje go do więzienia. Rewolwerowcowi udaje się uciec. Niemal od razu wstępuje na szlak zemsty. Swych byłych przyjaciół tropi w opuszczonych miasteczkach i osadach zamieszkałych przez poszukiwaczy złota. Przeprowadza się konno przez pustynię, korzystając z pociągów i parowców. Zwiedza też kąpielnię, w której smyręga na wagonikach. Przy

okazji strzela, zabija i morduje. Przeciwko ków charakterystyczne całkiem przyzwyczajenie SI.

Kowboja potrafią zaskoczyć gracza, wykorzystając broń w niekonwencjonalny sposób bądź po prostu ukryć się za beczkami. Wyglądają nieźle – program napędza silnik gry UNREAL, a ze fizyką postaci i obiektów odpowiada engine Karma z wbudowanymi procedurami „ragdoll”.

Za główną zaletę programu należy jednak uznać oryginalną scenografię. Ciągąca się aż po horyzont prerie bądź drewniane domy o ścianach ozdobianych dziurami po kulach z pewnością są miłą odmianą po setkach wtórnych futurystycznych światów, jakimi męczą graczy programiści. Podobać mogą się też bronie – wiernie repliki oryginalnych strzelb i rewolwerów. Rolę gwiazdy gra tu snajperka „Hawkins Buffalo

PROCLAMATION
\$4,500.00
REWARD!



GENTLEMAN JOHN
WANTED DEAD OR ALIVE

Rifle”. Jej wynalazca doczekał do swaj strzelby zwyczajny teleskop, a następnie przez blisko miesiąc usiłował poprawnie go skanbrować. W grze DEAD MAN'S HAND gracze przekonują się, że była to cholernie skuteczna sprawa.

W czasie swego, wiozącego El Teona weźmie udział w klasycznych pojedynkach, a także w zwykłych strzelaninach w czasie których szybkie nogi i orientacja w terenie znaczą więcej niż refleks. Rozegra też kilka partii pokera. Gra umożliwi też zabawę w Sieci. W tym celu przygotowano dwa tryby: Bounty (odmiana Dom nation) i Posse (Co-op, w którym gracze starają się odepchnąć wrogi gang bądź nawet armię).

Dead Man's
Hand



Westerny przeżywają właśnie swój komputerowy renesans. Gracze chcieliby jednak, żeby przeżywały barok. W nadchodzącym sezonie będziesz skazany na te produkcje.

W sprzedaży od maja 2004!

BEYOND DIVINITY™

DWÓCH ŚMIERTELNYCH
WROGÓW.
JEDEN WSPÓLNY CEL.

POWTAJĄCĄ SIĘ NIEZŁUTNĄ PARĘ
ŚWIATA TANTAST!



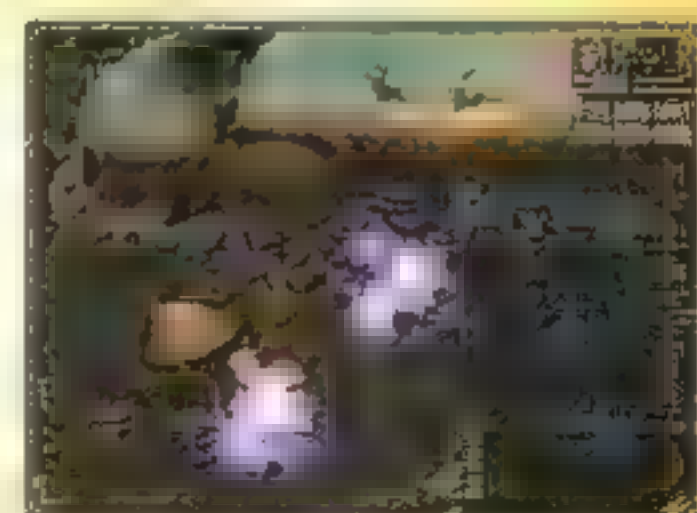
Predstawiamy Beyond Divinity - grę CRPG będącą kontynuacją słynnego Divine Divinity. Jako członek świętego zakonu bezwzględnie walczącego ze złem zostajesz magicznie związany z przeklętym Rycerzem Śmierci. Mimo, że jest to twój wróg, tym razem musisz współdziałać by zdjąć ciężar na was kłatwę. Zapraszamy do świata Beyond Divinity - miejsca gdzie walka o przetrwanie jest codziennością, a demony chcą przypieczętować twą zgubę!

- Fascynująca fabuła, pełna nieoczekiwanych zwrotów akcji
- 4 rozbudowane akty i ponad 300 ciekawych zadań do wykonania
- Losowe generowanie lokacji - gra za każdym razem jest inna
- Prosta, intuicyjna obsługa i wygodny system walki
- Profesjonalna polska kinowa wersja językowa przygotowana przez CD Projekt
- Dodatkowo w prezencie opowiadanie „Child of the Chaos” autorstwa Rhianny Pratchett z fabułą osadzoną w świecie Divinity!

99%

WERSJA KINOWA

WERSJA KINOWA
WERSJA KINOWA
WERSJA KINOWA



© 2004 Linus Studio. Wszystkie prawa zastrzeżone. Linus Studio, logo Linus Studio, oraz Beyond Divinity są zarejestrowanymi znakami handlowymi Linus Studio w Szwajcarii. Żadnych innych lub innych znaków Beyond Divinity jest zarejestrowanym znakiem handlowym Linus Studio w Szwajcarii. Zastrzeżenie: Nie należy kopiować ani rozpowszechniać bez zgody Linus Studio. Wszelkie pozostałe prawa należą do ich prawnych właścicieli.

www.lstudio.com

CD Projekt

Co jest teraz na topie?
Jak myślisz? Właśnie
tak! Nawiązania do
znanych kampanii
wojennych

SHELLSHOCK

NAM '67

przyjęta w szeregu
elitarnych Special Forces. Droga do tego jest jednak dłu-
ga. Bezitosne bombardowanie napalmem,
okrutne pulapki VC, nieustanne zagrożenie ze
strony niewidzialnego wroga i organizowane
przez niego zasadzki to codzienność.

Autorzy: największy nacisk położyli na
atmosferę zagrożenia. Wezmiesz udział
w działaniach wojennych o różnej skali: od
masowych bitew, małych potyczek, po jedno-
osobowe misje zwadkowe i zamachy na ofi-
cerów VC. Trudność rozgrywk nie polega
jedynie na zaskakujących zwrotach akcji, ale
także na specyfice engine'u wprowadzającego
wiele utrudnień (trafieni wrogowie nadal
odpowiadają ogniem, bezpośrednie trafienie
serią nie zawsze są śmiertelne, a rany
znacznie utrudniają celne strzelanie).

NAM '67 wyposażony zostanie
w zaawansowane algorytmy SI: oprócz
zwiększenia samodzielności przeciwników
wprowadzono możliwość zranienia gracza
przez członków własnej drużyny. Szeroki ma
być również wybór broni oraz taktycznego
wsparcia. Jedyne wady może być brak roz-
grywek sieciowej.

SHELLSHOCK: NAM '67 zapowiada się więc
bardzo ciekawie. Jeżeli je-
steś fanem gier akcji
i pragniesz poznać smak
walki w dżungli, NAM '67
na pewno cię nie zawie-
dzie. Tylko pamiętaj:
producent nie zapewni
potem leczenia psychic-
trycznego! Przed włącze-
niem kompa koniecznie
przygotuj się na wietnam-
ski koszmar.



Shellshock nam '67

- Długość gry: 10-15 godzin
- Wersja polska
- Tryb wieloosobowy
- Premia: 30%
- Długość: 10-15 godzin

PLUTON? To była komedia. Teraz nadchodzi
NAM '67. Jeśli nie lubisz przemocy, nie spo-
glądaj nawet na okładkę. Inaczej nie bę-
dziesz mógł zasnąć.

Najnowsza produkcja TPP ze sta-
ją Eidos rozgrywa się właśnie
w Wietnamie. Jest lato 1967
roku. Większość twoich kolegów
popija piwko w akademiku i podziewa wdziki
koleżanek w krótkich spódniczkach. Jednak nie

nie trwa wiecz-
nie. Dostajesz
kartę powołania
prosto ze sło-
necznej Kalifornii
trafiasz na wilgot-
ny, zielono-bury
kawałek ziemi,
na który od tej pory
będziesz i walczył
z narażeniem życia.
Strach, ból, niena-
wiść, przemoc,
tortury i najgorsze
okrucieństwa wojny – oto co cię czeka. Zaufać
możesz jedynie swojej najbliższej przyja-
ciółce – broni.

SHELLSHOCK: NAM '67 przenosi cię w re-
alistycznie oddane zakątki Wietnamu – od buj-
nej roślinności lasów południa aż po górzyste
regiony północy. Wyjątkowość gry podkreśla
także zróżnicowanie lokacji: masz możliwość
walki w gęstym lesie, na rzadko zabudowa-
nych terenach wietnamskich osad, na polach
ryzowych, jak i w klaustrofobicznie ciasnych
tunelach podziemnych bez VietCongu (VC).

Akcja gry rozpoczyna się w chwili wcielenia
głównego bohatera do oddziału regularnej pie-
choty amerykańskiej. Wraz z przebiegiem
kampanii zdobywasz kolejne stopnie, uniejęt-
ności i doświadczenie, aby w końcu zostać



WESTERNER

Jeszcze nigdy żaden kowboj nie znaczył tak wiele dla tak niewielu!

Wassach ShervooDoo grasował niegdyś Robin Hut, daleki krewniak cieleka z „Gwiezdných Wójen”. Facecisko miało rękawaty nos, potężny kaptur, długie perły. Słynęło z tego, że lato wszystkich co mu w drogę weszło. Słabo grozę wzmieć w edie, na bagnistych duktach szerokokopasmowych autostradach, w siórkach z ogórkami i w pastekach pełnych edźwiedzi. Napadało też na psy i gwałciło kobzy, torturowało amki

Poszukiwany żywy lub martwy

Randallus Glutis z domu Cap Kozina, jeden z najniebezpieczniejszych koordynatorów Dzikiego Zachodu. Zasłynął trzepotaniem uszami w miejscach publicznych i hodowaniem plechy na schowanym w majtach rewolwerze. Znak charakterystyczny: strupowaty wygląd, tatuaż w kształcie siemienia lwanego na pośladku, pociąg do napadów na pociąg. Często przesiaduje w barach serwujących siarkokislor.

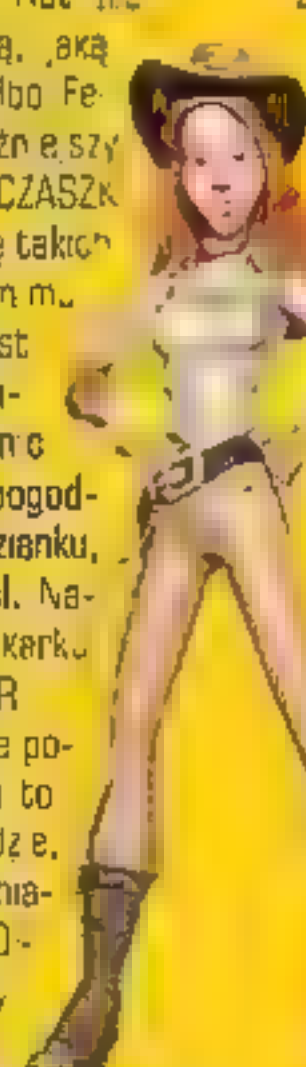
NAGRODA: WÓR PYR

UWAGA! Bandyta może być uzbrojony w rozbrajający idiotyczny brak koordynacji ruchowej. Strzelać, zanim pojawi się we wsi.



...a spanielami szorowało swe skórzane buty. Ludziska bał się go przeraźliwie. Jednak Hut nie mógł się równać z grozą, jaką rozciągał wokół siebie kałbo Fenimore Filmore. Późniejszy gwiazdor przygód o 3 CZASZKACH TOCZĄCÓW dopuszczał się takich bezczeszczeń ze współczesnym mu

kronikarzom brak o słów, by je wszystkie spisać. Nic dziwnego, że programiści hiszpańskie firmy Revistrono przedstawia drania jako wyjątkowo pogodnego misiaczka w niebieskim wdzianku, który do wszystkich się uśmiechał. Nawet wtedy, gdy pędził na złamanie karku w niewielkich kałbach z gry TORN CAR. Gra WESTERNER ansuje tak właśnie pokojowy wizerunek Filmora a jej akcja toczy się oczywiście na Dzikim Zachodzie, trochę przerysowanym (brak wspomnianych dzików) lecz wciąż atrakcyjnym. Odrzynie pustynię pokrytą piaskiem, armię krowie ciągnącą się aż po horyzont, a przy tym nekropole zamieszane przez duchy zbyt wojowniczych rewolwerowców – te właśnie obiekty czynią Teksas rajem dla poszukiwaczy złota i traperów. Główny bohater należy do tych ostatnich. Za dnia od wiełu, wieńlat podróży i na przebieg swe wysiłku zonej kobity. Stara się porządnie na Zachód, lecz jedzie za

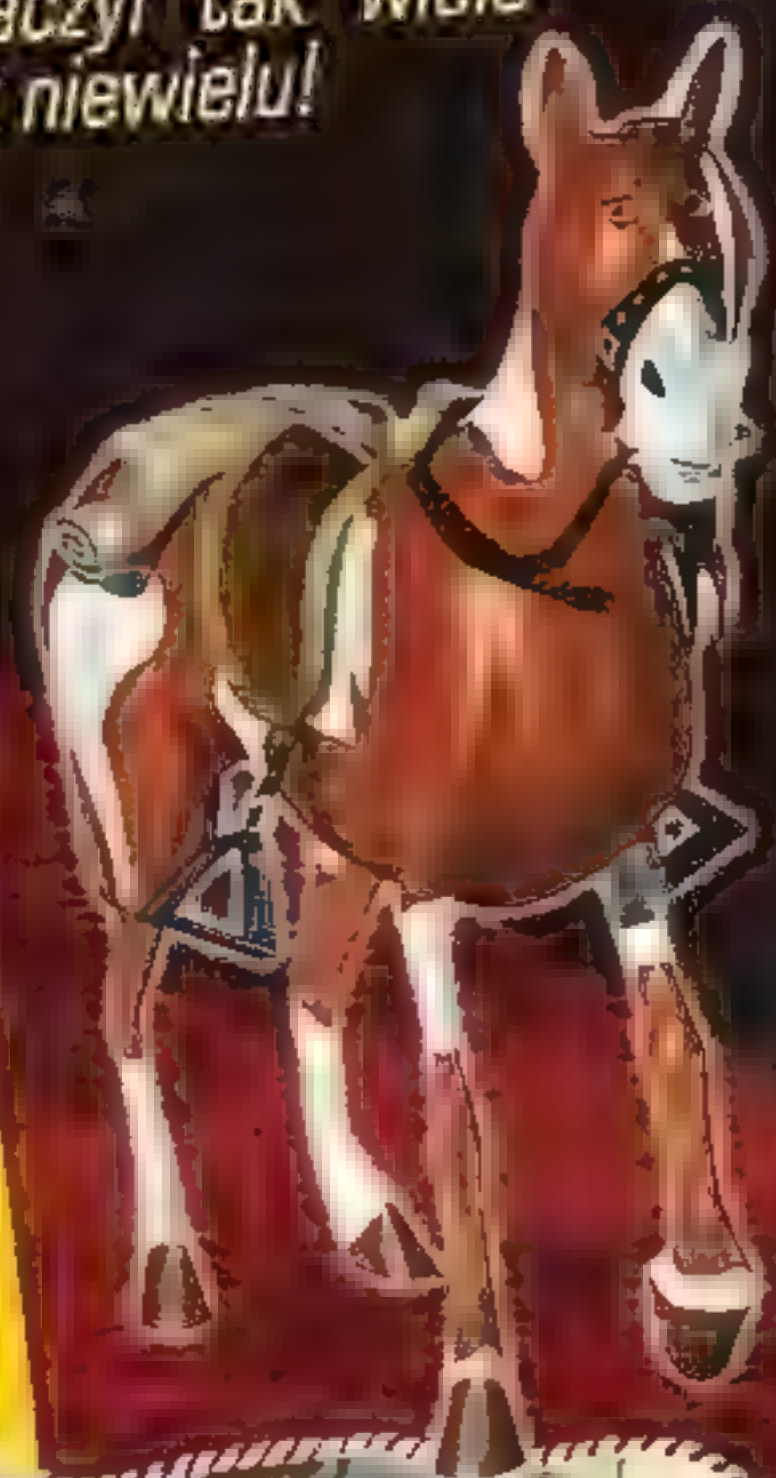


steżką Bydłak. Jak na zrywano na Zachodzie wielkoformatowych hodowców, bydłał once wyrugać kanstrą i chałupy a na jej miejscu posadzić pastwisko. Wysłał nawet oddział rewolwerowców, z którym Fenimore dość przypadkowo się rozprawił. Główny bohater gry postanawia pomóc gospodiniom. Przy okazji zakochuje się w siostrze, jak cię mogą kuzynce bydlaka. Ściąga do miasta prawowitego zabijakę, zapuszcza na swym koniu kilka lekko utopionych wtop.

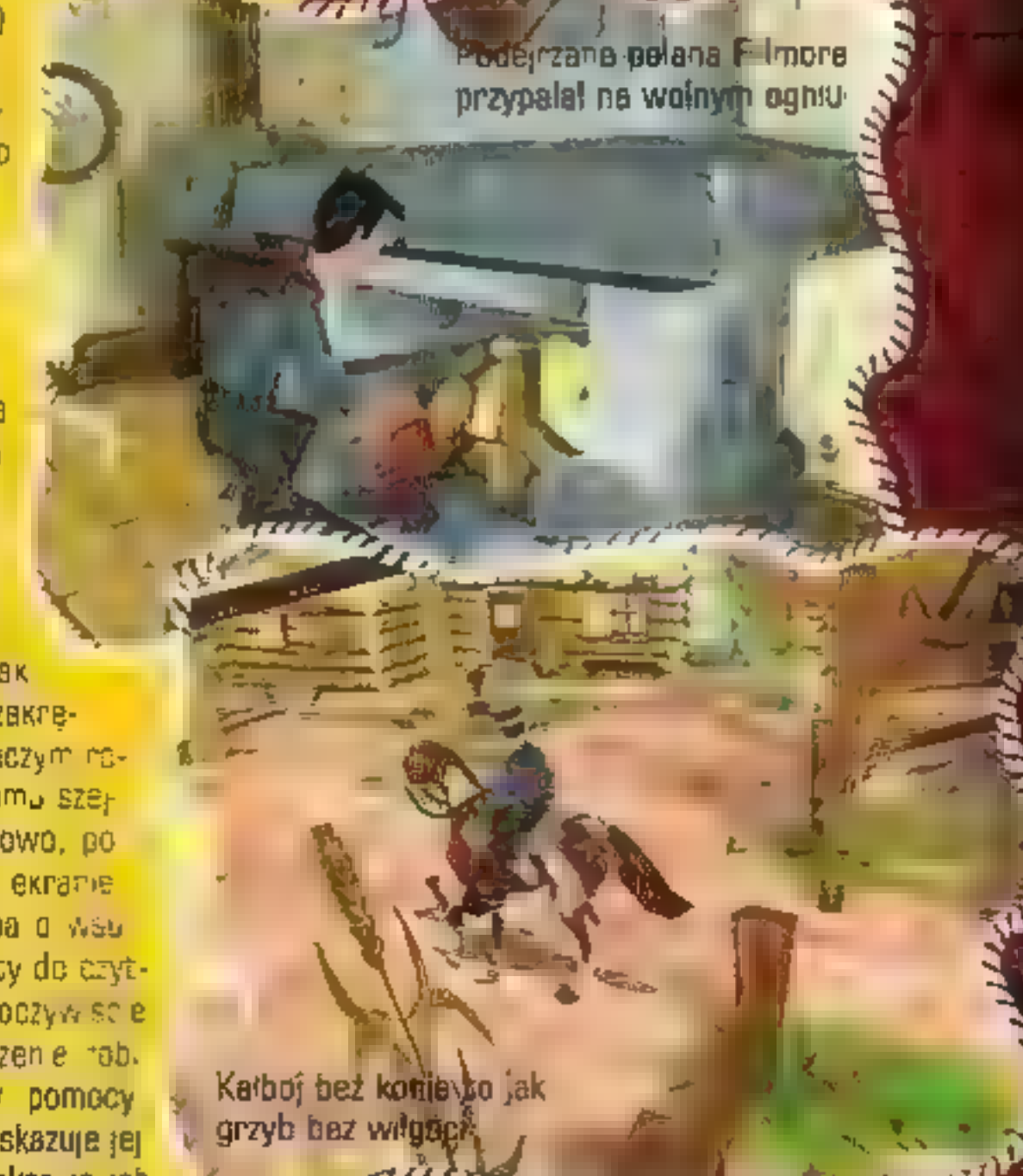
Autorom gry udało się tchnąć w trójwymiarową przygodówkę lucasartowskiego ducha. Miłośnicy MONKEY ISLAND czy chociażby nieodżałowanego SAM & MAX (prace nad drugą częścią wstrzymano) zachwycą się przede wszystkim bajecznie kolorową grafiką, nieco karykaturalnym, wizerunkiem postaci, nieziemskim terstem, dzięki któremu świat wygląda jak animowana bajka, a da lekko wstawionych dzieł. Każda pojedyncza klatka gry składa się z około 250 tys. poligonów, co skłania

Jednocześnie dialogi, animacje tryskają zakreślonym humorem, niezym rozpasa pod nogi domu szęka Spira. Przypadkowo, po ukończeniu gry na ekranie pojawia się prośba o włączenie kasetki płyty do czytnika CD, a teże oczywiście nie ma. Dobrze wrażeń robi też interfejs. Gracz przy pomocy myszki steruje postacią, wskazuje jej przedmioty bądź ludzi i nakazuje ich badanie bądź zbieranie. Pomiędzy większymi lokacjami przemieszcza się za pomocą świetnie przygotowanej, trójwymiarowej mapy.

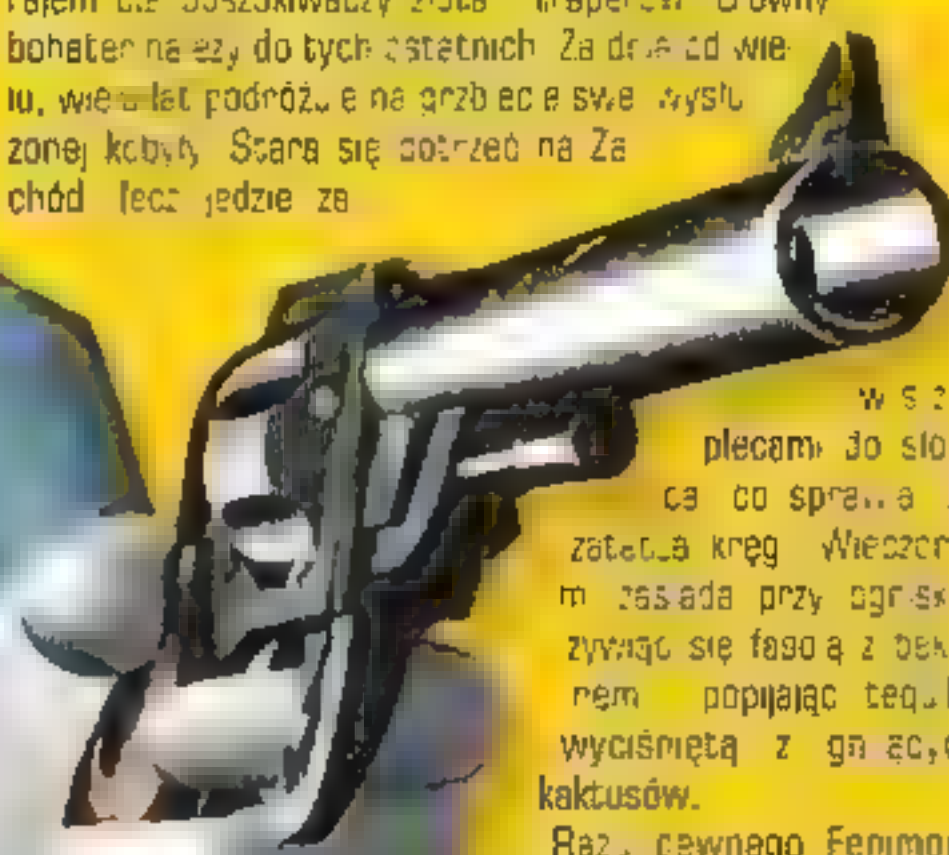
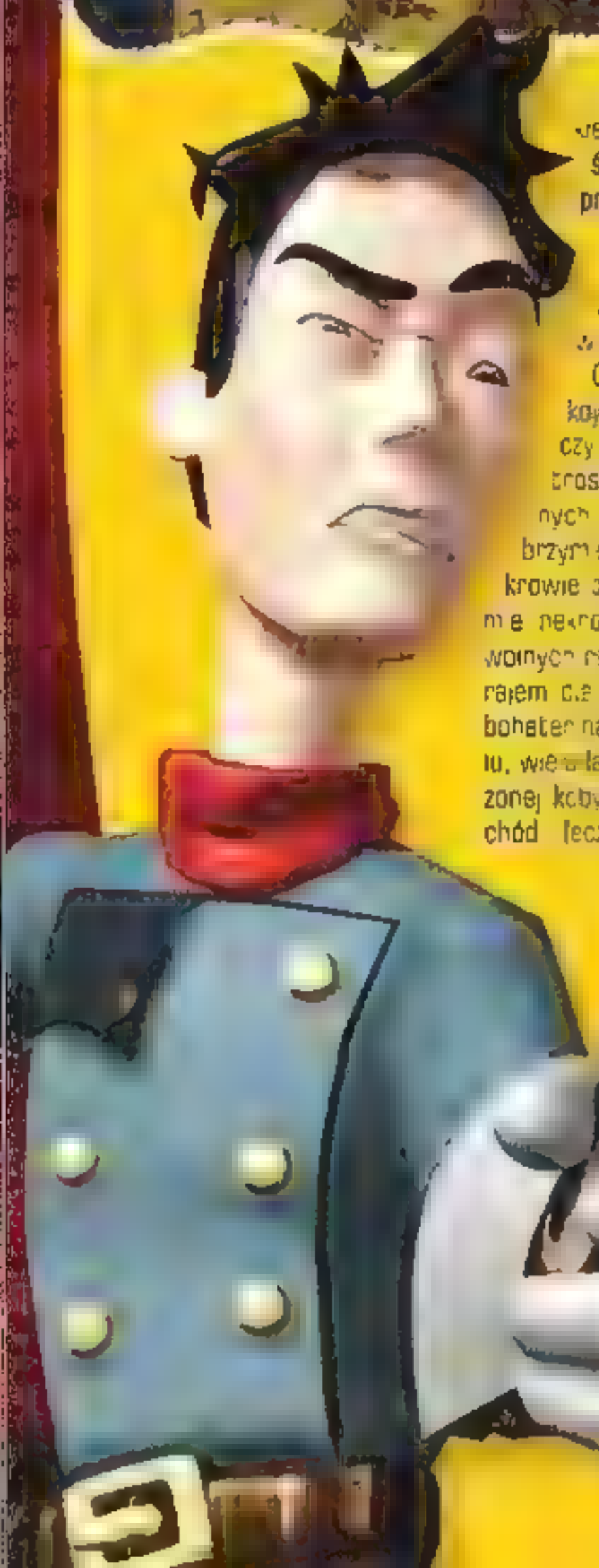
Dobry scenariusz i ciekawe nekedy dość zaskakujące zagadki sprawiają, że WESTERNER ma szansę dołączyć do grona najlepszych przygód ostatnich lat. Niedawna premiera gry w hiszpańskim języku udowodniła, że nie są to jeszcze słowa. Co prawda wdana w Madrycie, około trzech gra była szalenie zaroboczoną (płaskowy i inne bęgi, wręcz wylewały się z ekranu), lecz do reszty europejskich krajów przywiezione z niezbędnymi poprawkami. A wówczas – hula dusza kasy, nie ma, została w sklepie z gram



Podjeżdżana polana Filmore przypalał na wojnym ogniu



Karboj bez konia to jak grzyb bez wilgoci



wszyscy plecami do słońca, co sprawia, że zatęchła kręgi. Wiedząc, że zasada przy ognisku żywność się faga, a z bekonem popijając tequila wyciśniętą z gnających kaktusów.

Raz, pewnego Fenimora dociera do hacendy Barnstera, który od atakuje ze Starkiem, przysięgłym wiceodpływ nanczerem z pobiskiego ma

Westerner

- Wydawca: Revistrono
- Wydanie: 1.0
- Wiek: 16+
- Wzrost: 160cm
- Waga: 70kg
- Wzrost: 160cm
- Waga: 70kg

Karboj z TORN CAR w swojej własnej grze przygodowej! Tępy tylko brakuje. Masz! Dobrego humoru plus: dobry humor. Masz! Tępy tylko brakuje. Masz!

W związku z premierą
najnowszego dodatku



Hordes of the Underdark

OGŁASZAMY KONKURS!

wyślij sms, a będziesz
miał szansę na jeden
z 20 zestawów

Złotej Edycji NWN lub
20 dodatków

Hordes of the Underdark

Wymień się z nami SMS'ami

Mozesz wygrać
20 zestawów Złotej Edycji NWN
i 20 gier
HORDES OF THE UNDERDARK
Aby wziąć udział w losowaniu
odpowiedz na pytanie

W jakim świecie toczą się
wydarzenia wszystkich części sagi
NEVERWINTER NIGHTS?

- A) Dragonlance
- B) Greyhawk
- C) Forgotten Realms

Odpowiedz wysłaj jako SMS o treść
CL.HU.#
(zam. ast # poda, A B lub C)
na numer

7164

Na odpowiedzi czekamy do końca
kwietnia. Koszt SMS'a wynosi 1,22
zł z VAT. Usługa dostępna w Se-
ciach Era. Plus GSM oraz dea
Powodzenia!



20x

20x

STARMAGEDDON2 PROJECT FREEDOM

Zagrożenie z kosmosu

To nie bajka – Ziemi grozi Armageddon. 19 maja 1996 asteroida rozmiarów stadionu Wembley zahaczyła o orbitę Księżycy i znalazła się o pół miliona kilometrów od Ziemi. Z kolei 20 marca 2004 roku nad Polską przeleciał niezwykle jasny meteor. Obserwatorzy porównywali jego jasność do Księżycy w kwadrze. Naukowcy obawiają się, że jeszcze w tym wieku na kursie kolizyjnym z Zieloną Planetą (Błękitną nie zieloną, ty nieuczony Joelu! – Froggar) pojawi się inny potężny obiekt kosmiczny. Na razie nie wiadomo, jak Ziemia sobie z nim poradzi. Wśród pomysłów przewija się motyw z filmu „Armageddon” – wysłanie załogowej wyprawy na asteroidę, zainstalowanie ładunków i wywołanie jej w powietrzu. W kosmos, ścieśnij mówiąc.

Zjemy w zwariowanych czasach. Lat w kosmos odbywa się coraz szybciej. Jazda do blura coraz wolniej – pisał trzydzieści lat temu Charles Lindbergh, amerykański pilot i generał lotnictwa. Staruszek miał rację. W polowie trzeciego millennium międzyplanetarna pustka nie kryła już żadnych zagadek. Piloti znali niemal każdy zakątek Układu Słonecznego i coraz odważniej zapuszczali się na tereny, leżące daleko poza zasięgiem przyciągania ziemskiego. Jednocześnie tu, na Ziemi, potężne megakorporacje zaczęły

Dwa tygodnie później powieści, że ten sam obiekt będzie w pustce.

krwawy bój o jakże pożądane przez akcjonariata zyski. Surowce mineralne z nowo odkrytych planet potrafiły zaś podbić kurs akcji o dobrych kilkadziesiąt dolarów na sztuka.

Uwaga, uwaga! Polacy planują zamach na życie X-WINGA!

W STARMAGEDDON 2 (na Zachodzie zwanym PROJECT FREEDOM) gracz decyduje, czy chce bardzo wygodnej, szybkiej i niezłe uzbrojonej maszyny o nazwie Epsilon. Konstruktorzy zapatrzyli ją w dwa silniki atomowe oraz zestaw działek pokładowych. Dzięki nim bez najmniejszych zaciętków gromi wroga walczącego się w przestrzeni kosmicznej. Nie masz też najmniejszych problemów ze sterowaniem ciężką maszyną. Fizyka lotu przypomina bowiem to zastosowane w FREELANCERZE – jest uproszczona, ale wcale uwzględniającą odpowiedzialność manewrową w niedostępnym dla przeciwnika

Dzięki temu sprytnemu wybiegowi zabawa staje się zdecydowanie przyjemniejsza.

W czasie lotów zwiadowczych gracz natrafia na zagrożeń czasoprzestrzeni. Czasami też wpada na kosmiczne śmieci, prowadzące do innych miejsc w galaktyce. Jednak

kosmos to nie wszystko. W niektórych miejscach gracz walczy też nad powierzchnią takich planet jak Mars, Ziemia i Jowisz. Sprawdza też swój reflektor, przelatując przez pas asteroid (ich wygląd został zaprojektowany na podstawie zdjęć wykonanych przez NASA – inne środki naukowe). Pilot wykonuje też zadania zwiadowcze, patrolowe, ratunkowe i wszystkie inne, jakie zechce mu zaproponować konfederacja. Projekt Earth to wieloletnia misja na Marsa.

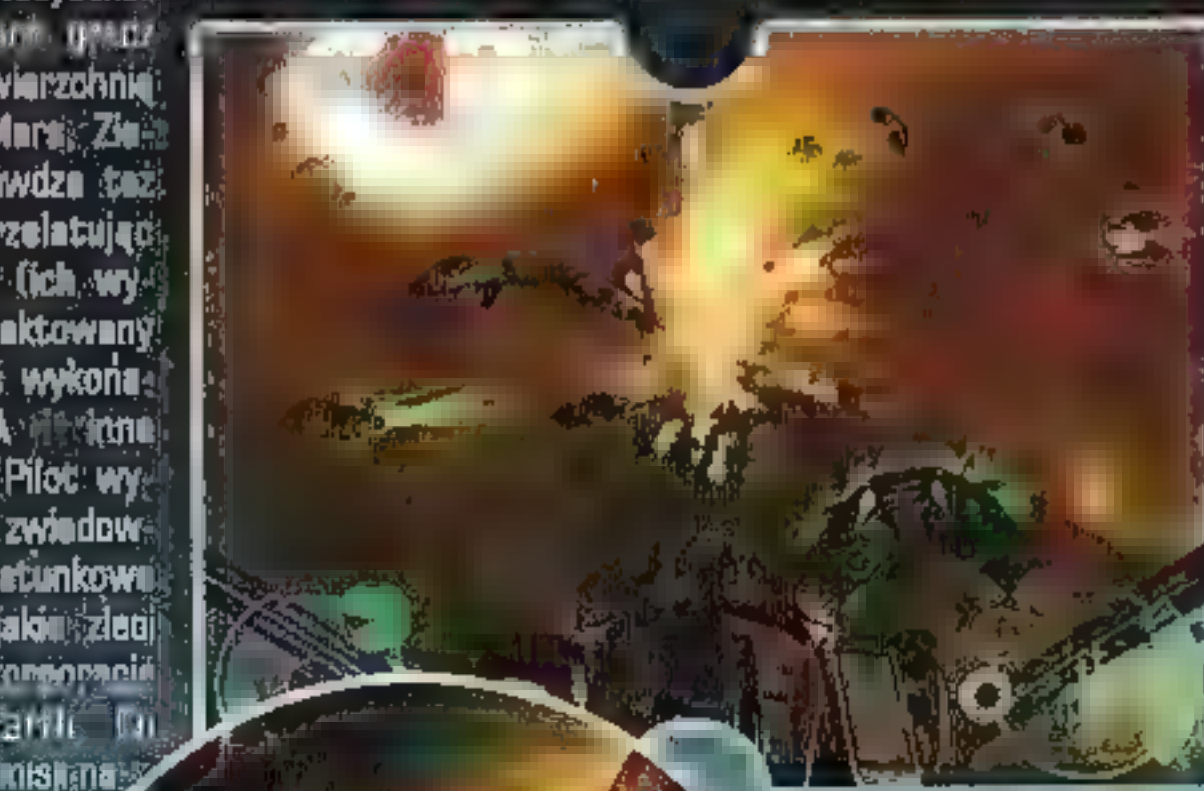
swoją sprężynę. Dokupuje doń nowe tarazy ochronne, bardziej skuteczne, akceleratory i coraz potężniejszą broń.

Wielkie wrażenie robi szata graficzna programu. Odpowiada za nią nowoczesny silnik Impact2. Z jego wczesną wersją gracz zetknął się przy okazji pierwszego STARMAGEDDON oraz gry WINGS OF HONOUR. Nowa edycja wykorzystuje najważniejsze możliwości pakietu DirectX 9 oraz całą masę dziwnych, zrozumiałych tylko dla grafików pojęć, takich jak per-pixel phong shading, bump mapping, environment mapping, bump reflections czy vertex color. Wystarczy spojrzeć na screeny, by przekonać się, że gra wygląda naprawdę nowocześnie. Właściciele konsol ze swoim ROGUE SQUADRON będą mogli się schować.

Pierwszy STARMAGEDDON (znany też jako PROJECT EARTH) ukazał się na rynku kilkanaście miesięcy temu. Niemal od razu przypadł



do gustu miłośników kosmicznych strategii, lecz wskutek drobnych błędów nie zdołał zmieść z powierzchni Ziemi behemoty o nazwie HOMEWORLD. Tym razem autorzy gry rzucili wyzwanie sławnej serii X-WING. I, jak się wydaje, mają wielką szansę na zwycięstwo. Dokładna beta-testy wyeliminują ewentualne niedorobki, zaś świetny model rozgrywki przuci na kolano wszystkich fanów FREESPACE. Kto wie, może STARMAGEDDON 3 powstanie już pod auspicjami LucasArts i na Zachodzie będzie się nazywał STAR WARS: PROJECT SOLO?



Rzeka law? Ani myślisz! W tym miejscu mamy tropa, które nie będą dla ciebie tajemnicą.

Starmageddon 2

Kosmiczna straż

Wydawca: LucasArts
Strona: www.projectfreedom.com

Wersja polska: 1.0
Tryb wieloosobowy: tak

Premiera: kwiecień 2004
Gra dla: PC

Szykuje się nowy polski killer! STARMAGEDDON 2 przyniesie śliczną grafikę, ostateczny strategiczny kształt i miejsce czystej akcji! Miodzio!

tekst: Michał „Jnei” Zacharzewski

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Wielkie wydarzenie w świecie Gwiezdných Wojen! Jedna z najlepszych gier RPG. Teraz w profesjonalnej, polskiej wersji językowej. Szukaj w dobrych sklepach.

**POLSKA
WERSJA
JĘZYKOWA**

**PC
CD**

Wylęczna dystrybucja w Polsce: L.E.M. Sp. z o.o., 02-948 W-wa
ul. Obornicka 14, tel./fax (0-22) 651-73 ext 24 do 26
www.lem.com.pl lem@lem.com.pl

**BIOWARE
CORP**

Oficjalna strona WWW Star Wars
www.starwars.com



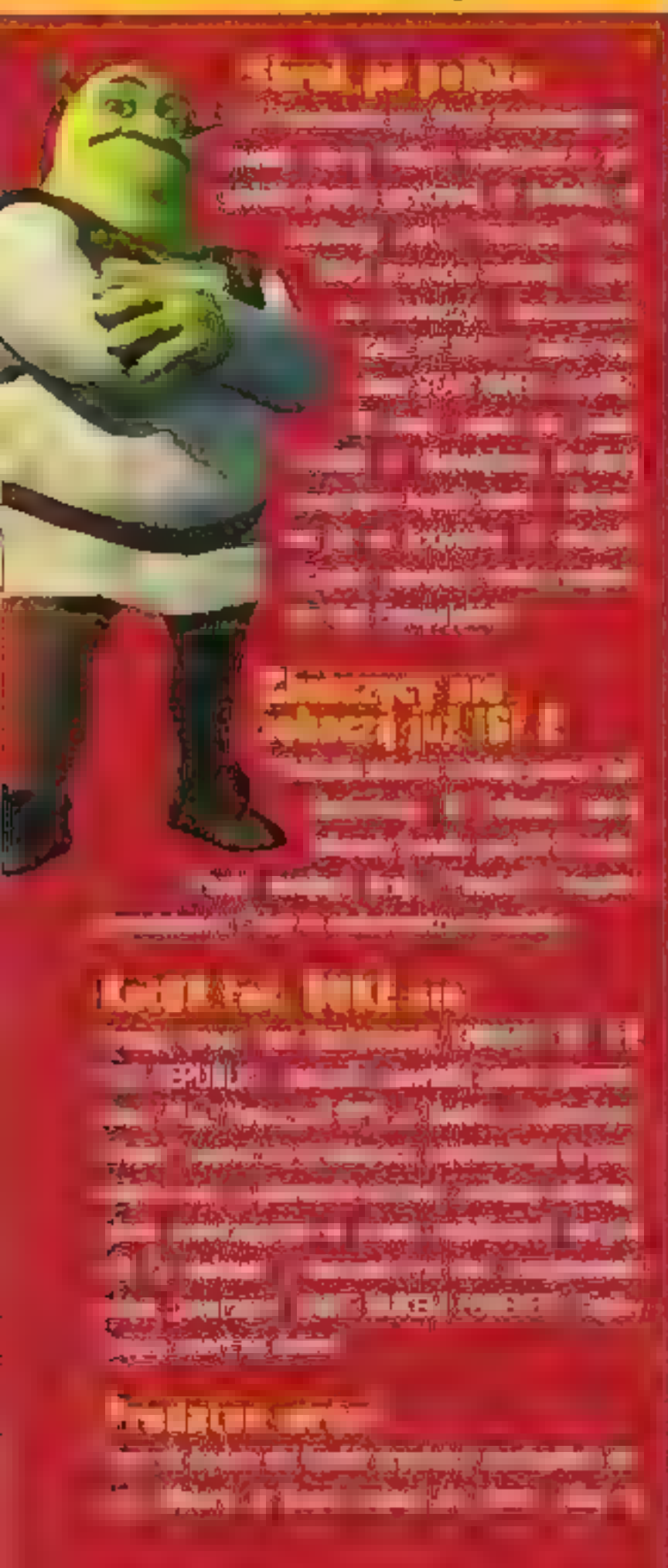
© 2003 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2003 Electronic Arts & associated. Wszyscy prawa zastrzeżone. Wykorzystano zgodnie z licencją. LucasArts i jego logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi LucasArts Ltd. Microsoft jest zarejestrowanym znakiem handlowym Microsoft Corporation w USA i w innych krajach. Star Wars, Gwiezdne Wojny i logo Star Wars są zarejestrowanymi znakami handlowymi BioWare Corp.

Sabotain

Break the Rules



Podstuchaliśmy...



Prince of Thunder

PC

Dość ciekawą propozycję dla miłośników gier role-playing przedstawia za rok programiści rodem z Kanady. Ich PRINCE OF THUNDER opowiadać ma o odwiecznej wojnie między dobrem a złem. Gracz przeniesie się do czasów prehistorycznych, gdzie toczy się bój o Tron Grzmotów (kibel? -



Frogger!). Wędrując przez zniszczoną wojną krainę dotrze do brzymich jaskiń wyściełanych ławą i do pałaców, których posadzki dzień w dzień splukiwane są krwią niewinnych ludzi. Za etami programu mają być: dopracowany silnik 3D oferujący w dok z oczu bohatera (FPP), 12 różnych postaci (z których każda może przywdziać jedną z czterech skór) oraz rozbudowany tryb multiplayer. Tak, macie rację. Z tą „dość ciekawą propozycją” przesadziłem. PRINCE OF THUNDER na razie nie posiada niczego, co wyróżniłoby go spośród powstających gier RPG.

Xpand Rally

PC/KBOX

Lup. Lup. Lup. Rozpędzone stado smoków? Nieeee, to premiera XPAND RALLY zbliża się wielkimi krokami. Przygotowywane przez Techland wyścigi wykorzystują najnowszą wersję silnika CHROME i wyglądają znakomicie. Pojazdy zachowują się realistycznie, a rozbudowany model zniszczeń powoduje, że prowadzi się je coraz trudniej. Trasy obfitują w szczegóły, choć gracz raczej ich nie podziwiał – po prostu przez cały czas gna do przodu jak dzik. Każdy z kierowców-rywali prowadzi wóz w inny sposób. Największą zaletą produktu jest jednak dotychczasowy don pełny zestaw narzędzi edycyjnych, w skład którego wchodzi ChromEd oraz 3dExporter. Dzięki tym aplikacjom gracze tworzą swoje własne trasy (i zmodyfikują dostępne w grze), zaprojektują nowe samochody, a nawet opracują całe mody! Ciekawostką jest tryb multiplayer, umożliwiający zabawę na podzielonym ekranie.



You are Empty

PC

Programiści rasyjskiego IG pozazdrościli twórcom HALF-LIFE 2 i postanowili stworzyć swoją własną wręczną strzelanicę FPP z miasteczkiem odciętym od świata w rełi głównej. Ależ YOU ARE EMPTY toczy się pod koniec XX wieku w Związku Radzieckim. Naukowiec pozostający na usługach państwa chce uzyskać niezłomność. Wbrew zaleceniom zwierzchników usiłuje stworzyć genetycznie zmodyfikowanego człowieka, swego Frankenstein przyszłości. Trudna sztuka łączy się, choć nie do końca. Miasto zostaje odcięte od świata. Rok później na miejscu ludu nie ma śladu. Gracz jest jedynym z nich. Przede wszystkim stara się przeżyć, a przy okazji poznać prawdę o mieszkańcach osady. Ci – pod postacią mutantów – nie chcą mu pomóc. Krew powoli brodzi łacie łody na rynku. Siłą programu ma być doskonała Sztuczna Inteligencja oraz



Xtreeme Forces

PC

S traszne, trójwymiarowe, taktycznej gry akcji

z elementami RPG w dodatku podane, w strategicznym sosie? Spójrz na XTREME FORCES, bardzo efektowną produkcję autorstwa Raptor Entertainment. Jej akcja toczy się w Związku Radzieckim, a ściślej, w jednej z jego zapomnianych i zabiedzonych republik, gdzie gład jest równie powszechny co stonka ziemniaczana. Gracz wciela się w byłego żołnierza Federalnej Służby Bezpieczeństwa, który wpakowuje się w potężną aferę z mafią, lokalnym rządem i generałami w rolach głównych. Może przyłączyć się do rebeliantów bądź zostać rządowym przydupasem. W zależności od decyzji, weźmie udział w innych wydarzeniach i własnoręcznie stworzy nielinową fabułę gry. I jeszcze jedna ciekawostka na koniec – program powstaje w Indiach. Programiści z tego kraju uchodzą obecnie w USA i Wielkiej Brytanii za najzdolniejszych i najbardziej wydajnych pracowników. Tylko czy wydajność oznacza jakość?



Dangerous Waters

PC

K olojny, an ENIGMA: RISING TIDE morska symulacja DANGEROUS

WATERS – powoli zamienia się w niezwykle ambitny projekt internetowy. Autorzy gry chcą bowiem odtworzyć realia współczesnego konfliktu morskiego z całym jego rozmachem i widowiskowością. Oznacza to, że w programie pojawią się zarówno klasyczne fregaty rakietowe (typu Oliver Hazard Perry FFG), jak i okręty podwodne (rosyjskie Akula, chińskie Kilo, amerykańskie Sea Wolves i B88). Otrzymają one wsparcie z powietrza, w postaci myśliwców i śmigłowców. Obsługą każdej z maszyn zajmą się gracze, uczestnicząc w bitwie o rozmiarach przekraczających starcie z BATTLEFIELD: VIETNAM. W DANGEROUS WATERS pojawi się też tryb przeznaczony dla samotnego gracza, zawierający klasyczne misje z jasno określonymi celami i procedurami działania. Do programu dołączony będzie przewodnik opisujący 270 jednostek 17 różnych flot, a także rozbudowany edytor misji.



Armies of Exigo

PC



C iekawostka charakterystyczna dla epoki globalizacji: duże amerykańskie studio filmowe o nazwie Cinergi zleca grupce węgierskich programistów stworzenie strategii czasu rzeczywistego dla brytyjskiego oddziału firmy Electronic Arts. Do prac nad programem ściga najlepszych graczy ze sceny STARCRAFTA, i to bez względu na ich narodowość. Część produkcji przerzuca jednak do Rosji, gdzie mieszkają najlepsi specjaliści od Sztucznej



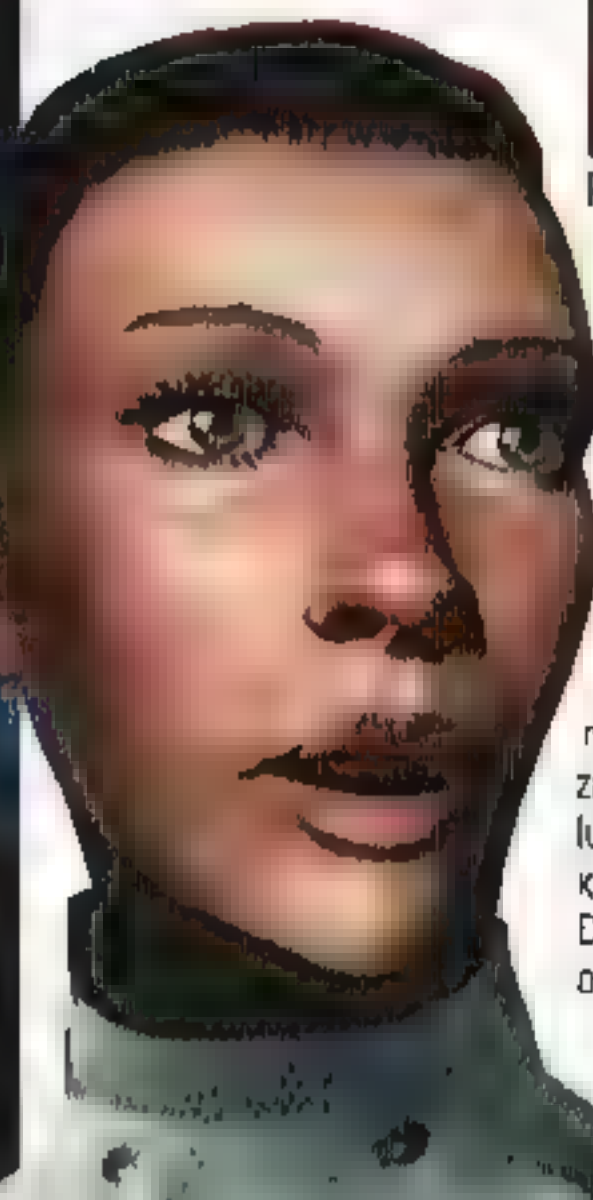
Inteligencji. Jakby tego było mało, scenariusz ARMIES OF EXIGO nie nawiązuje do żadnego filmu zrobionego bądź nawet planowanego przez Cinergi. Dziwne? A, a jakże ciekawe! Gra opowiada bowiem o wojnie pomiędzy ludźmi (rycerzami oraz krasnoludami, gnomami, elfami, bestiami (trollami, goblinami, ogrami, demonami) i upadłym (mrocznymi elfami, biednymi rycerzami). Gracz kieruje jedną ze stron, walcząc na wielopoziomowych mapach wykonanych w słodkiej, trójwymiarowej grafice. Premiera jesienią.

niepokojący klimat... Spore wrażenie robi sama lokalizacja gry: brudne, odrapane kamienice, ciasne uliczki i zaułki, których nie powstydziliby się warszawska Praga. HALF-LIFE 2 ma wyglądać podobnie!

Pariah

PC / XBOX

P o nie najlepszym przyjęciu przez graczy kobylistego UNREAL 2 wydawca się że futurystyczne strzelanki FPS wycofa, a się na z góry upatrzone pozycje i poczekają na lepsze czasy. Nic z tego. Przygotowywana dla pecetów i konsoli Xbox gra PARIAH przeniesie fanów szybkiej akcji w odległą przyszłość, a następnie zmusi do walki na powierzchniach kilku różnych planet. W odróżnieniu od klasycznych strzelanek, produkt kanadyjskiego Digita Extremes nie sprowadzi gracza do roli „cyngla”. Człowiek siedzący przed komputerem będzie musiał udowodnić, że potrafi przetrwać w zmieniających się warunkach oraz zorganizować dla siebie i towarzyszy broń i środki niezbędne do przetrwania. Program wykorzystuje najnowszy silnik UNREAL, zaś jego scenariusz tworzą ludzie mający już na swym koncie literackie debiuty. Data premiery zostanie ogłoszona na targach E3.



Podsluchaliśmy...

Kosmiczne kłopoty

Kosmiczne kłopoty to nowa gra z serii...
W grze...
W grze...

Iluminacja

Iluminacja to nowa gra z serii...
W grze...
W grze...

W grze...
W grze...
W grze...



W grze...
W grze...
W grze...

Kosmiczne kłopoty

Kosmiczne kłopoty to nowa gra z serii...
W grze...
W grze...

Iluminacja

Iluminacja to nowa gra z serii...
W grze...
W grze...

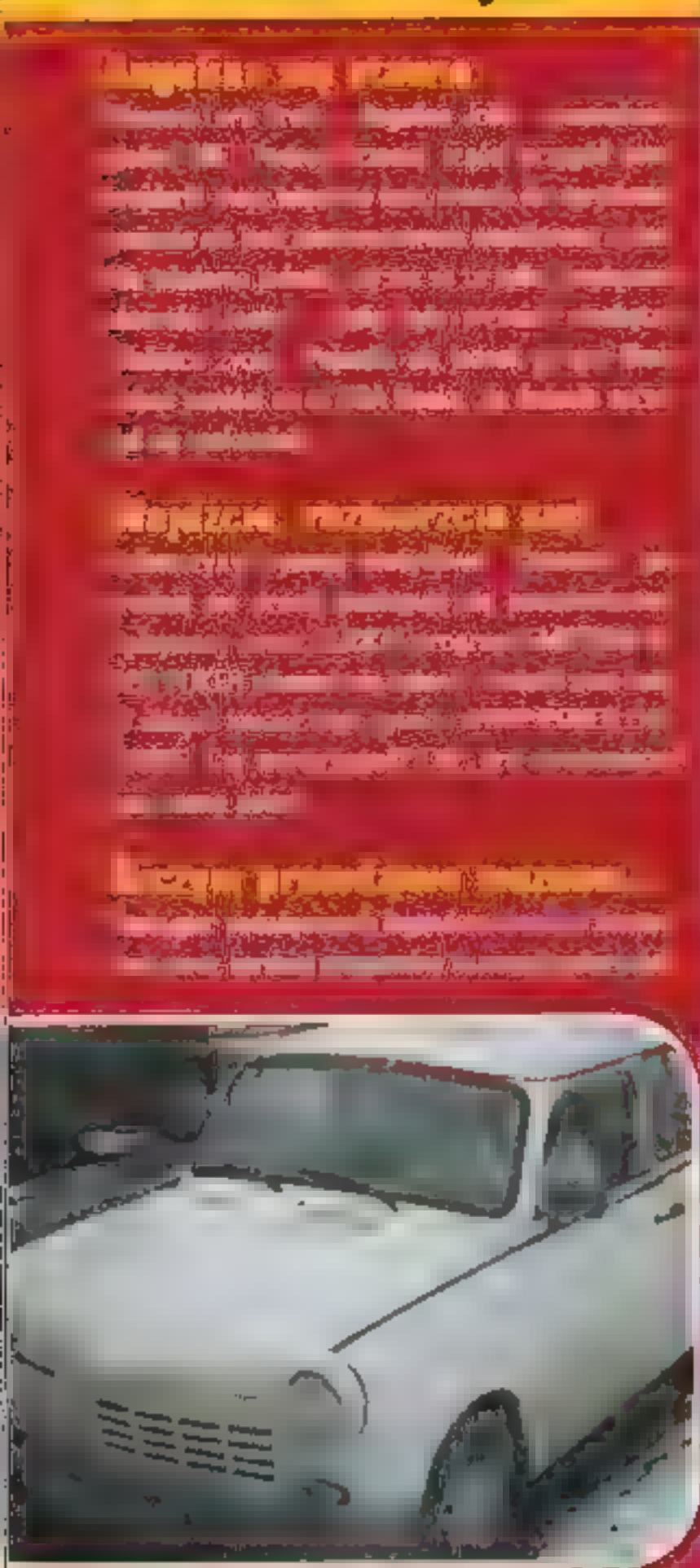
Kosmiczne kłopoty

Kosmiczne kłopoty to nowa gra z serii...
W grze...
W grze...

Kosmiczne kłopoty

Kosmiczne kłopoty to nowa gra z serii...
W grze...
W grze...

Podstuchaliśmy...



Neverend

Srowacy to twarde chłopaki. W wiekiej tajemnicy strugają grę role-playing, która wygląda pysznie, ma mroczną fabułę i niebanalnych pędzów za bohaterów. Co więcej, jest w pełni trójwymiarowa i wzoruje się na produkcjach japońskich, takich chociażby jak seria FINAL FANTASY. W programie gracz kieruje dziewczyną o imieniu Agavaen, należąca do przestarzałej rasy wrótek (co ciekawe, ma połamane skrzydła). Panna ta z różnych przyczyn nie cieszy się sympatią ludzi, dlatego właśnie mieszka ze złodziejami. Wodząc niezbyt wrótkowy żywot, odkrywa pewnego dnia Powołanie, a wraz z nim Moc – koniecznie pisane z dużych liter. Efektem owego odkrycia jest długa wędrówka przez fantastyczne kraje oraz walki rozgrywane w turach na specjalnych, interaktywnych arenach. Całość napędza zaś nowatorski silnik graficzny napisany we współpracy z naukowcami z Uniwersytetu Comeniusa. Ponoć pozwala on tworzyć światy w czasie rzeczywistym przy zachowaniu jakości charakterystycznej dla widoczków preferowanych



TOP-13 LISTA

- | | | | | | |
|----------|---|------------|-----------|--|------------|
| 1 | NFS: Underground
PC, PS2, Xbox, GCN | 127 | 8 | Max Payne 2
PC, PS2 | 071 |
| 2 | Diablo 2
PC | 008 | 9 | GTA Vice City
PC, PS2 | 025 |
| 3 | Gothic 2
PC | 060 | 10 | Morrowind
PC, Xbox | 034 |
| 4 | Call of Duty
PC, PS2 | 073 | 11 | The Sims
PC, PS2 | 003 |
| 5 | Warcraft III
PC | 010 | 12 | SW: Jedi Knight: Jedi Academy
PC | 059 |
| 6 | Baldur's Gate 2
PC | 104 | 13 | Newerwinter Nights
PC | 014 |
| 7 | SW: Knights of the Old...
PC, Xbox | 130 | | | |

Juiced

Bardzo soczyste wydają. Szybkie, efektywne, ponoć niepracowne w każdym calu. W sklepach zobaczysz je wraz z pierwszym jesiennym deszczem. Będziesz też posiadał 50 licencjonowanych samochodów takich marek jak Toyota, Honda, Nissan, Dodge, Ford, Mazda, Mitsubishi, Pontiac, Holden, Volkswagen, Fiat, Renault, Subaru, Peugeot czy Chevrolet. Dopakujesz do nich kilkadziesiąt części zamiennych wyprodukowanych przez firmy pokroju A'PEX, AEM, Bridgestone, Ferodo, Koni, Alpine i HKS. Tak przerobione wazy wyprędzisz na kilkudziesięciu specjalnych trasach, a także



Scooby Doo! 2: Monsters Unleashed

Scooby-Doo 2 "Potwory na gigantycznej" pojawi się już w kinach, a już dzień w sklepach zadebiutuje gra. Będzie to opowieść o czwórce poszukiwaczy strachów (Fred, Daphne, Velma i Kudłaty) oraz o ich cholernie dzielnym psie. Ekipa zwała się do niewielkiego miasteczka Coolsville i rozpoczyna mordercze śledztwo. W jego trakcie zbiera przedmioty, ściga się

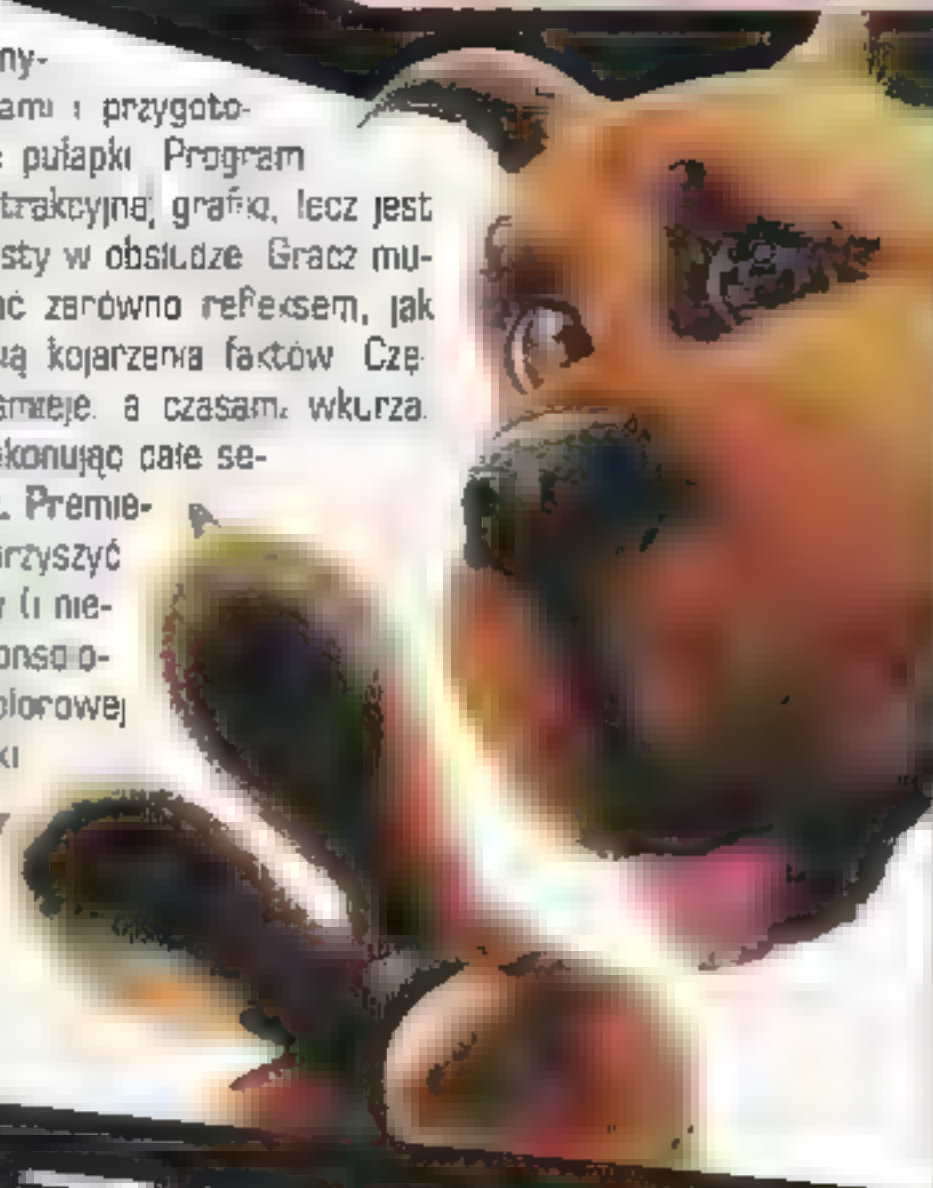


Rollercoaster Tycoon 3

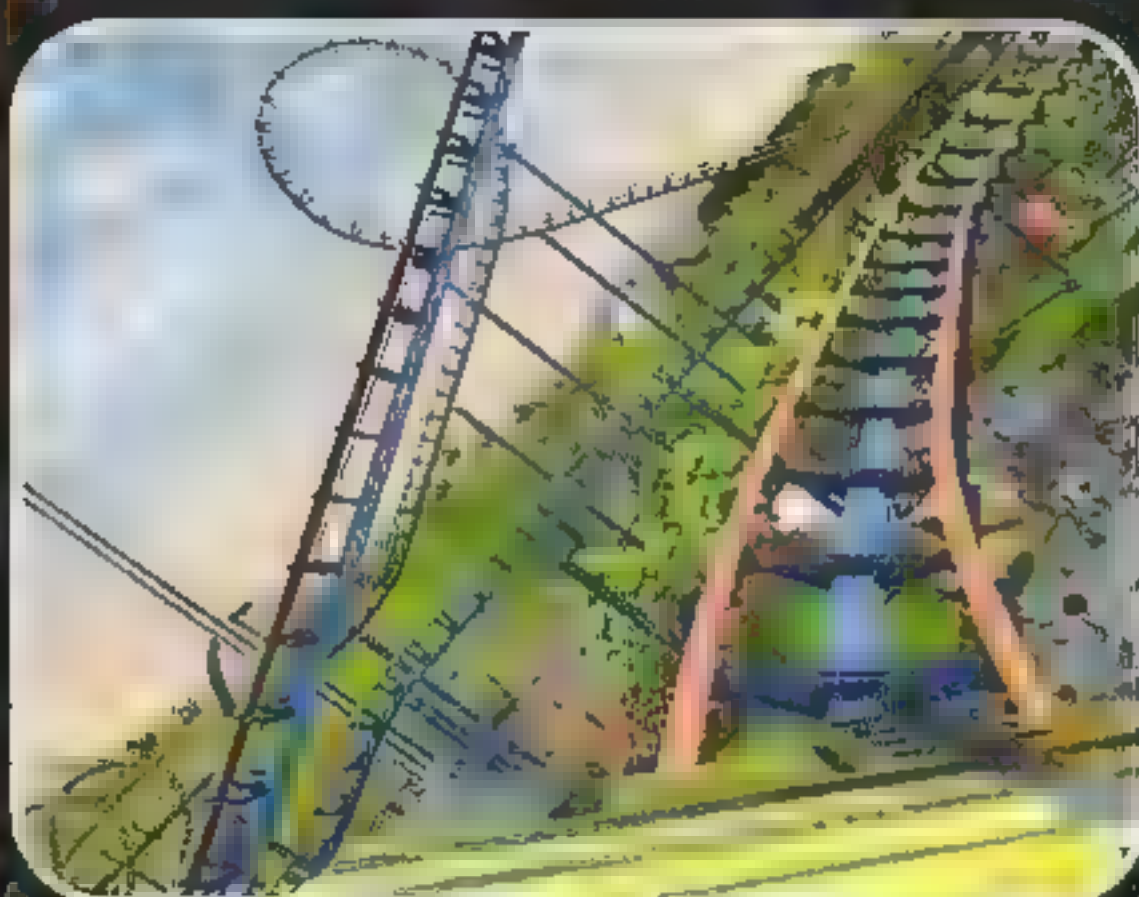
w Internecie, rywalizując z kumplami. Ciekawostką będzie wątek fabularny, spajający wszystkie wyścigi i opowiadający (w sposób nieliniowy) historię życia kilku szaleńców, którzy nade wszystko ukochali samochody. Brzmi hołczo, ale czy nie wyjdzie z tego surowy tatar?



z poprzębianymi przestępcami i przygotuje sprytnie pułapki. Program nie posiada atrakcyjnej grafiki, lecz jest niezwykle prosty w obsłudze. Gracz musi się wykazać zarówno refleksem, jak i umiejętnością kojarzenia faktów. Często też się śmieje, a czasem wkurza z mozołem pokonując całe serie minigier. Premie-
rze gry towarzyszyć ma konsolowy (i niestety tylko konsolowy) debiut kolorowej platformówki SCOOBY DOO! MYSTERY MAYHEM



W pecetowym świecie siedem milionów sprzedanych kopii to naprawdę bardzo dobry wynik. Nie dziwnego, że Chris Sawyer już po raz trzeci walczy z kolejkami górskimi. ROLLERCOASTER TYCOON 3 – w odróżnieniu od wtórnej poprzedniej części – jest prawdziwą orgią zmian i nowinek. Na pierwszy ogień poszła grafika, teraz całkowicie trójwymiarowa i niezwykle szczegółowa. Dzięki niej gracz może zajrzeć w każdy zakamarek wesołego miasteczka, a także przejechać się na własnoręcznie zbudowanej kolejce (opcja tylko dla osób o mocnych żołądkach). Prócz wielu nowych atrakcji, w tym dodatkowych wagoników, w programie pojawią się nowe procedury Sztucznej Inteligencji. Zachowanie gości stanie się bardziej naturalne, pojawią się zorganizowane grupy zwiedzających, a nawet całe rodziny. Nie wiadomo jednak, jak zostaną pokazane osoby, które po przejeździe zaczynają cierpieć na wyrzuty śniadania.



Podstuchaliśmy...

BURNS RALLY walczy się owa niekorzystną tendencją odroczenia.

Nowy tytuł w produkcji

Firma Eidos zarejestrowała eksperymentalną domową DEUS EX 3, a Warren Spector rozpoczął prace nad nowym tytułem. Powstanie też sequel do POSTAL 2, trójwymiarowe HITMAN 4 i MAX PAYNE 3 oraz GODFATHER, program tylko dla dorosłych graczy wykorzystujący licencję filmu „Upiór chrzestny”. Ze zgodów Martina i jedynki SWAT, URBAN JUSTICE. Szczęśliwie, że gra będzie się zapowiadać.

Mał jak zym

Nowojorski artysta Timothy Womack opublikował całą serię cyfrowych zdjęć przedstawiających bohaterów gry MAX PAYNE. Fotografia stworzona w otoczeniu komputera – wygląda jak prawdziwa. Jeśli dalej tak pójdzie, na niedługo oczekujemy nowego filmu z Erikiem w roli głównej. To byłby cud!

Emulacja 386 nielegalna

W styczniu tego roku firma Nintendo opatentowała emulator kariol z serii GameBoy. Nie należy jednak myśleć, że już zagrożenie zespołowi tworzącemu emulator RRETORM procesora kariol. Dotychczas prawo posiada osoby wyrażające straszenie, lecz waga przeważyła się na ich korzyść – nie pozwolą software i sprzętowi do ich uruchamiania.

Stawiamy Bena 2

Znane z naszych płyt przygodowe BENEATH A STEEL SKY decyduje się kontynuacji Revolution dla nowego rozpoczyna prace nad tym tytułem, skupiając w garści doświadczonych twórców. Programiści nie będą się na kłócić i jeszcze najwcześniej w przyszłym roku, to będzie miało wiadomości, zwłaszcza że kilka innych sequelów starych hitów – jak FULL THROTTLE 2 i SAM AND MAX 2 – niebawem zainicjowane z wielkimi ludźmi.

PRZEBÓJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

145 BattleFed / Vietnam - PC	VER	152 Batman: Arkham Asylum - PC, PS2, XBOX, GBA, NDS	VER
146 Schizm: I Kameleon - PC	VER	153 Świątynia Pierwotnego Zła - PC	VER
137 Fina Fantasy XI - PC, PS2		132 LotR: War of the Ring - PC	
032 BattleFed 1942 - PC		154 Far Cry - PC	VER
147 Enigma: Rising Tide - PC	VER	155 SC: Pandora Tomorrow - PC, GBA, XBOX	VER
019 Disciples 2 - PC		156 Breed - PC, XBOX	VER
138 Legacy of Kain: Defiance - PC, PS2, XBOX		157 Gangland - PC	VER
148 DF: Back to Back Down Team Secret - PC	VER	001 GTA 1 - PC, PS2	
149 Deus Ex: Invisible War - PC, XBOX	VER	054 Panna z Karałow - PC, XBOX	
005 Max Payne - PC, PS2, PS3, XBOX		158 Hidden & Dangerous 2 - PC	VER
002 Medal of Honor - PC		012 Sacred Knight 2: Jed. Coast - PC, XBOX	
150 Colin McRae Rally 04 - PC, PS2, XBOX	VER	159 Sacred - PC	VER
030 Mafia - PC, PS2		136 Beyond Good & Evil - PC, PS2, GBA, XBOX	
151 Silent Storm - PC	VER	057 FFA 2004 - PC, PS2, XBOX	
031 Medieval: Total War - PC		125 Prince of Persia - PC, PS2, XBOX, GBA, NDS	

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LRCL# (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LRCL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt.

CDPROJEKT



Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era Ideal). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Kiedy gracze oswoją się w końcu z nowinkami oraz nauczą obsługi pojazdów, **BATTLEFIELD: VIETNAM** będzie miała szansę stać się grą sieciową roku 2004

BATTLEFIELD VIETNAM



Przyznam szczerze, że z BATTLEFIELD 1942 miałem romans krótki i burzliwy. Nie przypieczętowałem sobie do gustu, a i wydmuchanie mojego ówczesnego łączyła negatywnie odbiła się na naszym niesatysfakcjonująco skonsumowanym związku. Nie zmienia to faktu, że do tej gry żywię spory szacunek - za rozmach przedsięwzięcia. Drugiej gry akcji online z taką ilością pojazdów i dostępnych graczy (do 64) ze świecą by szukać.

Kusiło mnie zatem spojrzeć do BATTLEFIELD VIETNAM podejść, jak do zupełnie nowego tytułu. W końcu nie jest to rozszerzenie do BF 1942, lecz odrębna gra, zarówno

pod względem technicznym, jak fabularnym. Szybkie spojrzenie na rozgrywkę oraz fora internetowe fanów BF 1942 spowodowały jednak, że takim pomysłem musiałem powiedzieć stanowczo „Nie!” - bez porównań do BF 1942 się nie obędzie. BATTLEFIELD: VIETNAM i BF 1942 mają wiele cech wspólnych: maksymalną ilość dostępnych graczy podczas zabawy, obecność olbrzymiej ilości pojazdów, podobne tryby rozgrywki i rozwiązania interfejsowe. Niestety, obie gry mają także nędzny tryb single-player i jakoś niezbyt trafiają do mnie argumenty „adwokatów” BATTLEFIELD, że tryb dla pojedynczego gracza jest tu jedynie rozgrzewką przed walką wieloosobową. Wszak takie sa-

SEPER BATTLEFIELD 1942 W DODATKI

1. BATTLEFIELD 1942

BATTLEFIELD 1942 pojawił się na rynku we wrześniu 2002 roku i szumnie zdobył serca graczy sieciowych. Akcja BF 1942 przenosi cię w czasy II wojny światowej i pozwala uczestniczyć w pamiętnych bitwach tego globalnego konfliktu: na przykład w bitwie o Midway, w walkach w rejonie Taborku, Normandii czy w pancernej bitwie pod Kurskiem. To co urzekło graczy w BF 1942 to przede wszystkim możliwość sterowania 30 różnymi pojazdami. Obsługując je, można było podzielić się rolami. Gra online pozwalała na zabawę maks. 64 graczom.



(w tym walka o Monte Cassino i Anzio). Łącznie gracze dostali sześć nowych mapek. THE ROAD TO ROME wprowadził ponadto do gry osiem pojazdów.

2. BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

Na pierwsze rozszerzenie musielśmy długo czekać. BF 1942: THE ROAD TO ROME został wydany już w lutym 2003. Dodatek zaprezentował batalię rozgrywaną się we Włoszech w latach 1943-1944.

3. BATTLEFIELD 1942

SECRET WEAPONS OF WORLD WAR II

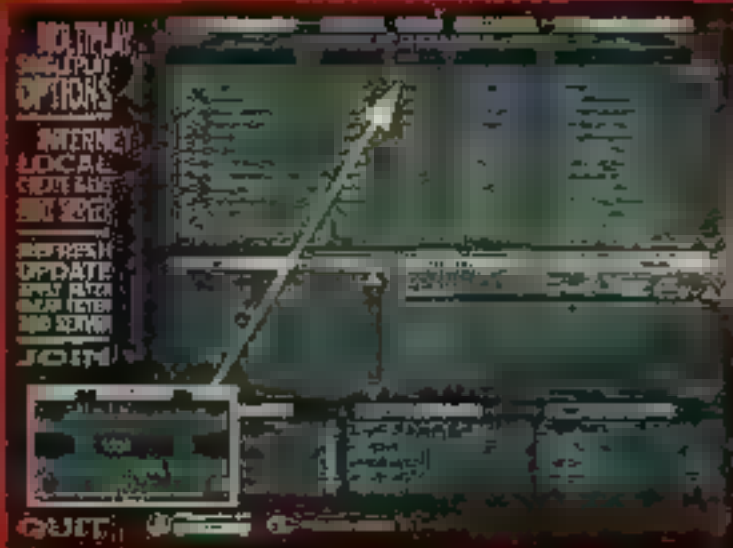
Drugi oficjalny dodatek do BF został wydany dokładnie rok po premierze oryginalnego BF - we wrześniu 2003. W SECRET WEAPONS OF WW II rozszerzone game dostępne pojazdy także o te eksperymentalne, które w II wojnie światowej nigdy nie ruszyły do prawdziwego boju. Dodatek ten „dorzuca” do BF 1942 16 nowych pojazdów oraz osiem map (m.in. Praga i Norwegia).



Multiplayer: pierwsze kroki



Skonfiguruj swoją postać i przejdź do zakładki Multiplayer



Zaplikuj wybrane przez siebie tryby i serwerów (tutaj wybrano ping nie większy niż 100)



Wciśnij zakładkę „update server list” i włącz punkbustera (na dole strony)



Po zapoznaniu się z charakterystyką mapy, wciśnij przycisk „ready”



Wybierz swoją frakcję, następnie ubierz i uzbroj swojego żołnierza. Wreszcie zdecyduj się, w którym punkcie respawnu zaczniesz. Już możesz ruszać do boju! Jeśli zamierzasz zagrać w Vietnamie nieco dłużej, ściągaj z sieci program All Seeing Eye, pozwoli ci w prosty sposób wybierać odpowiadający ci serwer z listy i komunikować się z innymi graczami

me założenia przyświecały produkcji UNREAL TOURNAMENT – ty i że tam zdolano zróżnicować poziom SI botów, przez co gracz trenujący w singlu był w stanie nabrać odpowiedniej wprawy przed wejściem do gniazda oszołoty do Sieci. W BATTLEFIELD VIETNAM trening singlowy to czysta strata czasu i nawet ja, przy całym moim BF'owym nieopierzeniu, zauważyłem po kilkunastu minutach nudnej zabawy z głupkowatymi botami, że już się tam nic nie nauczę. Musisz więc właściwie od razu rzucić się na głęboką, online'ową wodę. Na razie jest to jeszcze w miarę proste, bo ludziska dopiero się uczą obsługi pojazdów i poznają zakamarki map, ale ze miesiąca-dwa taki debiut może

się już okazać niesłychanie traumatyczny. Spiesz się więc z nauką życia w wietnamskiej dżungli, bo za chwilę nie uda ci się ukryć lamertwa.

Szlifierka i obróbka

Od pierwszego rzutu oka (oraz ucha) widać, że seria BATTLEFIELD to dla EA towar cenny. Menu oraz oprawa audiowizualna przyjęły solidną porcję szlifowania. Graniczne rozwiązania interfejsu cieszą oko, a od pierwszych minut w głośnikach rozbrzmiewa cudna muzyka, charakterystyczna dla czasów wojny wietnamskiej. – Electronic Arts sobie tyko znanym sposobem, czy i zapewne

przy pomocy grubego portfela, zdobyła cencje na kilka prawdziwych mitów z lat 80.

70. Późniejszy poziom grafiki i muzyki także należy uznać za wysoki. Jeśli chodzi o wygląd map, to choć są one czasem podobne do tych z BF 1942 i dodatków, to jednak twórcom udało się oddać charakterystyczną „gęstą” atmosferę ugarniętego wojną domową Wietnamu. Podczas walk w trybie sieciowym naprawdę docenia się wkład twórców w wygląd terenu. Ponieważ póki co na publicznych serwerach każdy gracz działa bardziej w pojedynkę niż współpracuje w grupach, duże możliwości taktyczne otworzą się przed tobą głównie dzięki roślinności i bagnom wietnamskim. Ja osobiście wprost uwielbiam samotne wypadki w stronę „spawn pointu” przeciwnika, oche skradanie się w okolicy jego budynków i metodyczne eliminowanie wrogich żołnierzy z gęstwiny. Tyle samo radości sprawia znalezienie sobie strategicznego miejsca w pobliżu wiszącego mostu (te struktury naprawdę bardzo ładnie wyglądają) i usuwanie kolejnych śmiałków, którzy zapragnęli z niego skorzystać. Dźwięki wydobywające się z głośników to także sam cud miód orzeszki – a za pomysły wprowadzenia w wietnamskie do rozmów i komunikatów Viet Congu ręce same składają się do braw.

Podłącz się

Ciężko jest mi porównać wydajność kodu sieciowego BATTLEFIELD VIETNAM z kodem BF 1942, bowiem, jak już wspomniałem, mojego łącza sprzed dwóch lat nie można było uznać za dobre. O ile nie funkcjonowałem jako serwer, potworne lagi miałem na porządku dziennym – zresztą nie tylko w BF 1942. Teraz, posiadając łącze CHELLO (prędkość 512kb/s pobierania, 128kb/s wysyłania) radzę sobie w Sieci całkiem dobrze, właściwie nawet powyżej tego, co dla mojego systemu zakładał twórcy gry. Gra na rozdzielczości 800x600 pikseli ze średnim poziomem detali nawet przy trzydziestu graczach online pozwala na osiągnięcie wartości ping rzędu 50-90, co jest naprawdę niezłym wynikiem. Tym bardziej, że grałem na serwerach zagranicznych. Dodatkowo, choć gra poinformowała mnie, że moje sterowniki nVidia do karty graficznej nie są przez nią obsługiwane, mogę mieć problemy z „wysypywaniem” się programu, to przez cały tydzień testowania ani razu coś takiego mi się nie przydarzyło. Jeśli zatem posiadasz łącze na poziomie „lepszej” Neostrady i komputer w okolicach 1.5-1.6 GHz z 512

Mapy jak grzyby po deszczu

Od premiery minęło naprawdę niewiele czasu, a społeczność sieciowa już zabrała się za produkowanie własnych „custom maps”. Poniżej prezentujemy kilka z nich (można je ściągnąć ze strony www.planetbattlefield.com).

MAPKA: INGLAND

WIELKOŚĆ PLIKU: 2 MB

Ta mapka przenosi gracza w sam środek dżungli, pełnej miejsc, w których można się zaszywać, pełnej pułapek, w które można wpaść.

MAPKA: JUNGLE RUN

WIELKOŚĆ PLIKU: 10 MB

To sporej wielkości mapa, przedstawiająca bagna i jeziora Wietnamu – doskonale się sprawdza w roli „gospodyni” wielkich, lądowych batalii.



MAPKA: SURFIN BIRDS

WIELKOŚĆ PLIKU: 7 MB

Na tej mapie typu Conquest Assault Amerykanie rozpoczynają z jedną bazą, podczas gdy NVA posiada trzy punkty kontrolne i jedną bazę. Na plaży umiejscowioną dwie szare flagi. Drużyna, która kontroluje 4 z 7 flag, nie będzie „krwawić”, a przeciwny zespół będzie krwawił non-stop.

MAPKA: VALLEY ASSAULT

WIELKOŚĆ PLIKU: 10 MB

Amerykanie posiadają bazę, wieżę radiową i dwie „spawny”, przeciwnicy mają dwa spawny, bazę NVA oraz bazę Viet Congu. W środku znajdują się neutralny spawn. Przegrywa ta strona, która traci wszystkie swoje punkty.

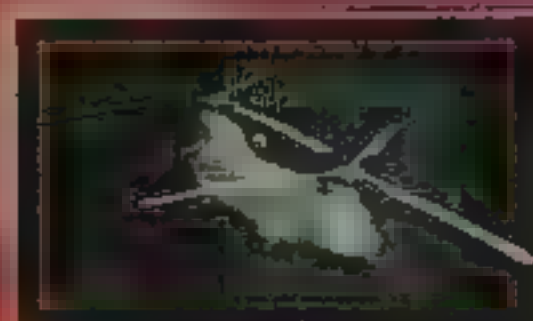
Czasem dobrze jest schronić się przed odłamkami czołgu.

Przycisk TAB (domyślnie) pokazuje aktualne wyniki potyczki.

Leowila wskoczyłem do czołgu, a mój kierownik już się rozmyślił i znów wyładowałem w wodzie.

CHINOOK

Helikopter ACH-119, który służył w amerykańskiej armii. Jest używany w wielu krajach, w tym w Polsce.



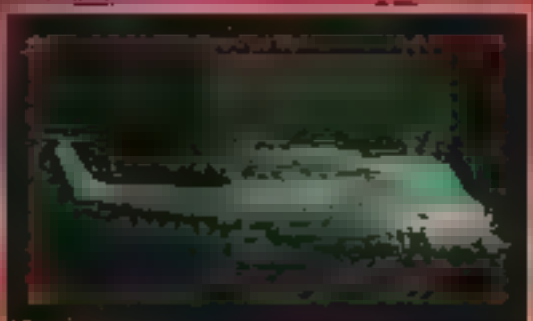
CORSAIR

Samolot szturmowy, który służył w amerykańskiej armii. Jest używany w wielu krajach, w tym w Polsce.



HELIKOPTER SZTURMOWY BEL

Helikopter szturmowy, który służył w amerykańskiej armii. Jest używany w wielu krajach, w tym w Polsce.



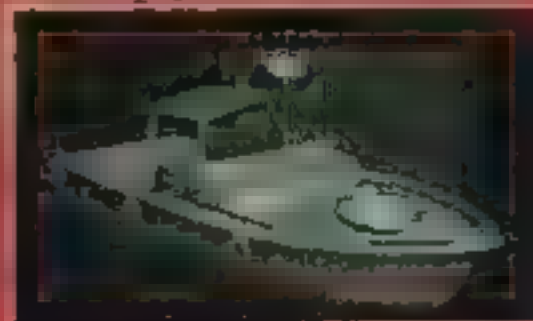
MUTT

Samochód terenowy, który służył w amerykańskiej armii. Jest używany w wielu krajach, w tym w Polsce.



P8

Samochód terenowy, który służył w amerykańskiej armii. Jest używany w wielu krajach, w tym w Polsce.



Przed rozpoczęciem gry, możesz podjąć decyzję, jak radzić sobie z twoimi kolegami z drużyny.

RAM, to o płynność rozgrywek, chyba nie będziesz musiał drzeć. Inna sprawa to głośne już w te chwile problemy z kartami Radeon – niektórzy fani śmieją się, że to dlatego, iż BF: VIETNAM patroluje nVidia.

Jak się gra

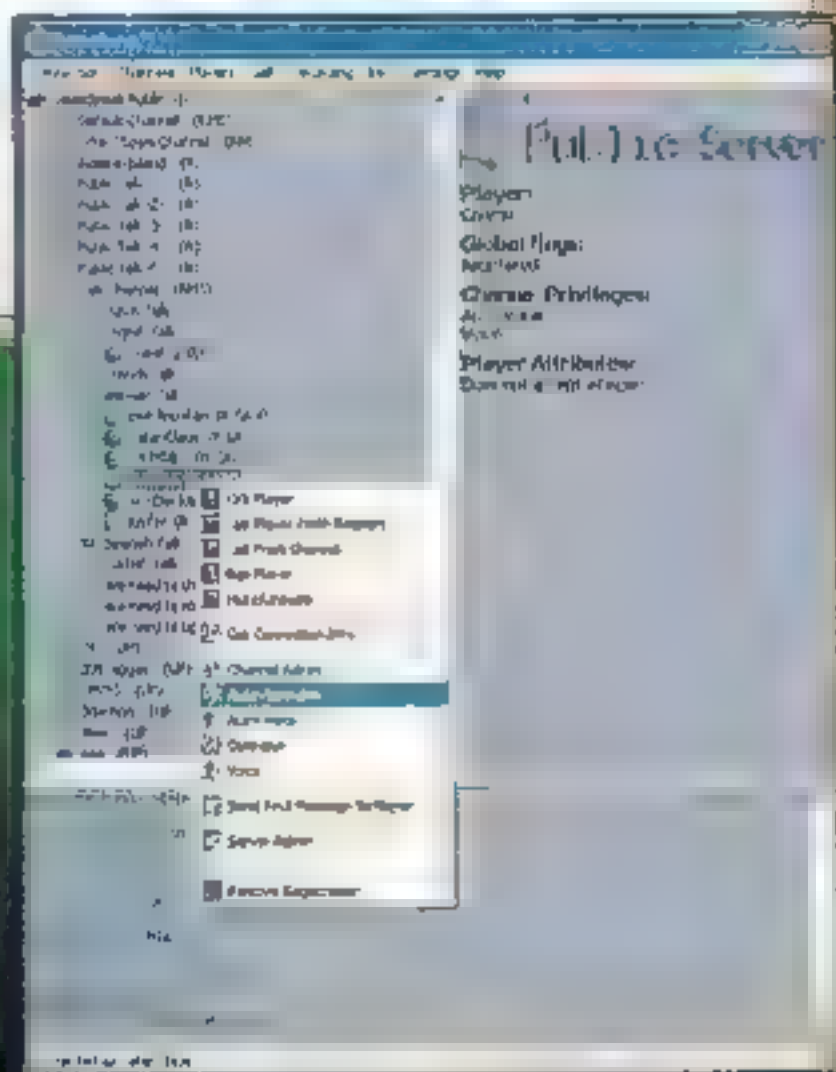
Choć od premiery BF: VIETNAM minęło niewiele dni i gracze jeszcze nie przyzwyczaili się do realiów azjatyckiej dżungli, można już wyciągnąć pierwsze wnioski co do różnic w rozgrywce w porównaniu do BF: 1942. Zmiany te nie dotyczą, rzecz jasna samej formuły zabawy. Opcje masz dokładnie te same, z Conquest i Assault wybijającymi się jako najważniejsze w grze. Nowinką, po egają na

odrobiny innym podejściu do taktycznej strony rozgrywki. Po pierwsze, wyraźnie widać, że BATTLEFIELD: VIETNAM sprawi więcej radości tym, którzy preferują potyczki naziemne – pole walki wydaje się bardziej dynamiczne, możliwości korzystania z terenu większe, a walka z niektórymi pojazdami łatwiejsza (prawie wszystkie klasy mają dostęp do broni neutralizującej jednostki pancerne). Nadto zwiększa się rola niektórych jednostek, najbardziej chyba wietnamskiego inżyniera, który ma do swojej dyspozycji szeroką gamę pułapek minowych, a ponadto może wykopywać „przenośne” punkty spawania (jednak słynnych wietnamskich korytarzy podziemnych jako sposobu przemieszczania się nie będzie). Ostatnia z najważniejszych nowinek, związanych z rozgrywką, to częstsze używanie jednostek powietrznych, zwłaszcza helikopterów. W tych pojazdach (po obu stronach masz wersję transportową i szturmową) drzemie spory potencjał, choć co jednak niewykorzystany, bowiem internetowi piloci mają jeszcze spore kłopoty ze sterowaniem. Pod tym względem helikoptery to maszyny najbardziej wymagające. Rzecz jasna, nie jest to poziom wymaganiom z symulatorów, ale i tak na pilotów-zawodowców przyjdzie jeszcze sporo poczekać (a propos zauważyłem na przykład, że bywający serweru GQL'u mocno wzięli się za sztukę pilotażu).

POROZUMAWIAJ NA ŻYWO

Podczas gry w BATTLEFIELD: VIETNAM, czy też w innych grach online, swoją przydatność wykazują programy do komunikacji między graczami. W tym przypadku mamy do czynienia z komunikatorem, który umożliwia graczom porozumiewanie się w czasie gry. Program ten jest dostępny w wersji 1.0.0.0. Aby go uruchomić, należy kliknąć na ikonę w pasku zadań. Program ten jest dostępny w wersji 1.0.0.0. Aby go uruchomić, należy kliknąć na ikonę w pasku zadań.

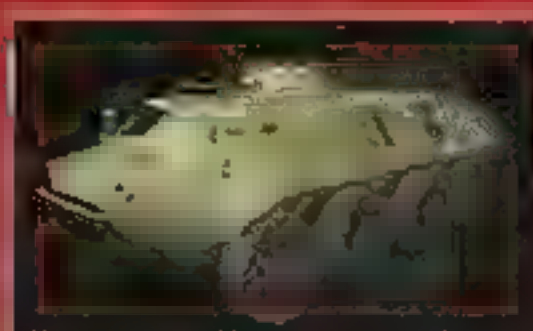
Dla niekomercyjnych użytkowników TeamSpeak dostępny jest za darmo, do ściągnięcia ze strony: www.teampeak.org. Wiekłość pliku to 5.8 MB.



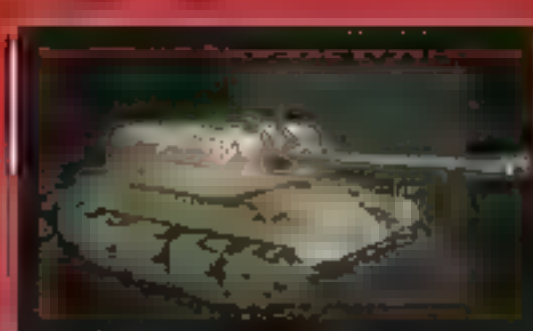
amerykańskiej oraz wietnamskiej

**BM2**

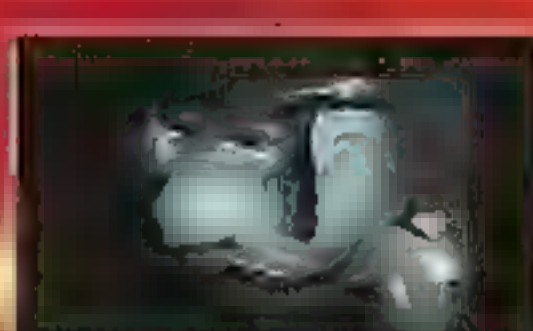
Pojazdowa rakietnica, wyposażona w wyrzutnię rakiet typu „kabuszka”. Pojazd może ponadto ciągnąć działko M46.

**BTR 60**

Amfibijny transporter opancerzony, wyposażony w karabin maszynowy, służący do przewożenia i obsługi czterech pasażerów, z których dwóch może strzelać przez specjalne otwory w pancerzu.

**ZSU 57/2**

Działko przeciwlotnicze, które może być obsługiwane przez dwóch lub trzech ludzi. Może być obsługiwane przez jednego człowieka, obsługującego działko lub pasażerem, chroniącym pojazd przed ogniem wroga przy pomocy własnej broni ręcznej.

**SCUTER**

Wóz rakietowy, który może być obsługiwany przez jednego lub dwóch ludzi. Może być obsługiwany przez jednego lub dwóch ludzi. Może być obsługiwany przez jednego lub dwóch ludzi.

W którą stronę wiatr zawieje?

Rozpoczynając rozgrywkę sieciową swoją frakcję wybierasz przed przystąpieniem do walki, co oznacza, że potem nie można już „zmieniać frontu”. Wspomniałem już, że rozgrywka jest ogólnie rzecz biorąc bardziej dynamiczna niż w BF 1942. Czasem jednak odnoszę wrażenie braku właściwego zogniskowania walki – to znaczy, że można się trochę nachodzić, nim trafi się na gorącą wymianę ognia. Dopóki jednak na arenę nie wkroczą dobrze zorganizowane klan-y tej przejściowej pustki ciężko będzie uniknąć.

Podobne refleksje nasuwają się w kwestii równowagi między poszczególnymi jednostkami. Po pierwsze, nim żołnierze VietCongu nie nauczą się korzystać z warunków terenowych oraz z ogromnych możliwości inżynierów i chłopa-pex, otwarta walka z dobrze wyposażonymi wojskami amerykańskimi będzie bardzo trudna. Są też inne szczegóły, którym twórcy powinni się bliżej przyjrzeć – zdarzyło mi się na przykład parokrotnie, że mimo iż swoim AK-47 prędko zacząłem strzelać do wroga, to on – wyposażony w najlepszą chyba broń w grze, czyli M-60 – zdążył położyć trupem nie tylko mnie, ale i przebywających w pobliżu innych skośnookich wojaków. Zresztą amerykańska klasa postaci, po-



trafając obsługiwać ciężkie karabiny maszynowe, to niezrównany wojak także i wśród swoich. Wybieranie innej postaci to po prostu czysty bezsens (moim zdaniem przynajmniej).

Wykorzystanie znajomości terenu przez Wietnamczyków było znakiem firmowym krwawego konfliktu z lat 1964-75. Drugi tak znak stanowiło zmniejszenie roli pojazdów pancernych na rzecz szybkich lotów samolotów czy helikopterów. Jednak twórcy chyba odrobinkę przedobrzyli z tym osłabianiem pancerników. Teraz nawet zwykły pchacz, o ile wykaze się sprytem, łatwiej unieruchomi pojazd, niżli ten drugi zdmuchnie go ogniem swoich dział.

STWÓRZ WŁASNĄ STRONĘ BATTLEFIELD VIETNAM

Ekipa produkująca BATTLEFIELD VIETNAM postanowiła zachęcić fanów do promowania gry na własnych stronach internetowych. W tym celu na oficjalnej stronie gry można znaleźć folder o nazwie „fan-site kit”, w którym twórcy gry przyszykowali odrobinkę materiałów graficznych dla sieciowych majsterkowiczów. Znajdziesz tam logo gry, odrobinkę artów z poszczególnymi typami broni i pojazdów, sporo prerenderowanych obrazków oraz zrzutów z ekranu. Całość mieści się w liczącym 8 MB folderze. Fan-site kit nie zawiera może rewelacyjnych materiałów, ale na dobry początek w zupełności wystarczy. Zatem drodzy czytelnicy – do dzieła! A kto nie posiada własnej domeny WWW, ten może skorzystać z darmowych zasobów na geocities czy też Yahoo!



Wiszące mosty to jedno z moich ulubionych struktur w BF Vietnam

Wojna wietnamska oczami reżyserów z Hollywood

Wojna w Wietnamie rozpoczęła się w 1964 roku, gdy siły komunistyczne zaatakowały dwa okręty amerykańskie w Zatoce Tonkin, co dało Amerykanom pretekst do agresji (pierwsze oddziały bojowe pojawiły się w następnym roku). Skończyła się 30 kwietnia 1975 roku, kiedy to pod naporem armii północnego Wietnamu padła stolica proamerykańskiej części tego azjatyckiego kraju, czyli Sajgon.

Wojna przechodziła różne etapy – od stopniowego rozwijającego się, ledowego zaangażowania Amerykanów, poprzez zmniejszony udział wojsk USA (na skutek masowych protestów antywojennych w Stanach Zjednoczonych), aż do rozmów z władzami komunistycznego Wietnamu i stopniowego wycofywania się przez rząd USA. Każdy z tych etapów dla kinematografii amerykańskiej był równie atrakcyjny. Czasem kręcono więc filmy ambitne, jak choćby oscarowy, realistyczny do bólu „Pluton” Olivera Stone’a, „Czas Apokalipsy” Francisca Forda Coppola czy „Urodzony 4 lipca” (znów Stone, ale tym razem przewidy o marszach antywojennych). Innymi razem były to pseudo-patriotyczne produkcje, takie jak „Zaginiony w akcji”, gdzie Chuck Norris raz ratuje więźniów wojennych, a innymi razem pokrzywdzone przez komuchów dzieciaki, oraz „Rambo 2” (znów ratowanie P.O.W.ów). Obecnie filmów „wietnamskich” już się raczej nie kręci. A kiedy powstaną te o lasku?



Azymut na łatkę

Co do spraw taktycznych związanych z poszczególnymi mapami (a jest ich obecnie kilkanaście – pomalą powstają nowe, tworzone przez fanów – patrz oddzielna ramka) trudno na razie cokolwiek powiedzieć, głównie ze względu na chaos bitewny panujący na serwerach – fakt, że gracze dopiero oswajają się z produktem. Na pewno mapki oferują możliwość stosowania różnych taktyk (niektóre okacje są naprawdę duże), a obecność map miejskich, bo i takie są urozmaici nieco dzunglowo-bagnistą monotonią.

Już teraz fani dumają się patcha do gry, w której co nieco można by naprawić, na przykład to, że podczas pisania wiadomości do innej graczy, twoja postać cały czas się porusza. Inna sprawa, na którą twórcy muszą koniecznie zwrócić uwagę,

to zapewnienie równowagi między siłami obu frakcji. Póki co mam wrażenie, że to Amerykanie stoją na uprzywilejowanej pozycji i wraz z nabywaniem doświadczenia ich przewaga będzie tylko rosnąć. Kolejna kwestia to zrobienie czegoś z nawręcznością jednostek pancernych. Wszak nie może być tak, że na zderzeniu palmy z ciężkim czołgiem bardziej cierpi ten drugi. Kolejna rzecz do patcha to problemy z grafiką na niektórych kartach graficznych. Znikające czołgi czy różowe paski, fruujące po ekranie, to raczej nie są elementy wymarzone przez graczy.

Poczekamy, zobaczymy

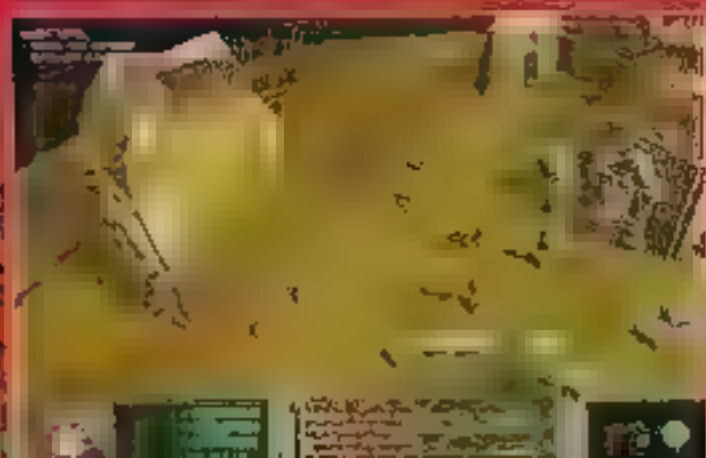
Społeczność sieciowa, zresztą nie tylko polska, nadal chyba nie może się zdecydować, jak powinniśmy traktować BF V – czy jako nakładkę do BF 1942 czy jako samo-

dzielny tytuł. W związku z powyższym nie wiem też, jak tę grę ocenić. Językiem u wargi jest tutaj cena (w Polsce wahająca się w zależności od sklepu od 119 do 139 zł), która mimo wszystko wyraźnie wskazuje na odrębność BF VIETNAM. Czy zatem rację mają ci, którzy zarzucają jej wtórność, typową dla serii wywodzących się ze stajni EA? A może zgodzisz się z tym, którzy doceniają w BF VIETNAM umiejętność odtworzenia klimatu wojny amerykańsko-wietnamskiej przy zachowaniu zalet oryginalnego BF i wróżą jej wielki sukces sieciowy? Mnie osobiście tryb Multiplayer tej gry bardzo przypadł do gustu, a bieganie po gęsto zalesionej dzungli o świcie i walka z jankesami najeżdżącymi przysparzała mnóstwo radości. I mam nadzieję, że w miarę grania, BF VIETNAM odkryje przede mną swe dalsze uroki.

Wojna w Wietnamie w grach

PLATON

Jeśli trójkwymiarowa strategia czasu rzeczywistego, rozgrywająca się w latach 1965-68 i odwzorująca prawdziwe bitwy wojny wietnamskiej, pojawiła się na rynku w 2002 roku. Wcielasz się w niej w postać szerszenta Martina Lionade’a. Gra była dość trudna i zebrała przeciętne oceny – pewnie mało kogo o niej teraz pamięta.



LINE OF SIGHT: VIETNAM

Tym razem to już FPS, w którym wcielasz się w rolę „zielonego bereta” i w pojedynkę próbujesz walczyć zarówno z Wietnamczykami, jak i z gęstą dzunglą. Widok leśny to niewątpliwie najlepszy element tej gry, która niestety jest do bólu liniowa i schematyczna.

VIETCONG

VIETCONG pojawił się prawie równocześnie z LINE OF SIGHT: VIETNAM i przyczynił się do odejścia tego drugiego tytułu w niebycie. W VIETCONGU popularność zyskała nie tylko kampania dla pojedynczego gracza (tutaj dowodzisz całym oddziałem) – także Multiplayer był swego czasu chwalony, choć konkurencja z BATTLEFIELD: VIETNAM nie wytrzymała.



MEN OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Na newsy o tej grze każdy szanujący się miłośnik FPS-ów powinien zwracać baczną uwagę, ponieważ za jej tworzenie wzięli się programiści z 2015, którzy wcześniej „popieklili” MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT. Tym razem gracz wcieli się w amerykańskiego żołnierza z piechoty morskiej, a akcja toczy się nie w pierwszych latach wojny wietnamskiej.

HISTORIA GIER SIECIOWYCH

1999 – dobry rok dla gier online pojawia się UT, QUAKE III ARENA, ASHERON'S CALL i EVERQUEST, a wraz z nim nazwa „MMORPG”

1993 – pierwszy hit Id Software: 10 grudnia na rynku pojawia się DOOM z opcją LAN dla czterech graczy. Początek nowej ery sieciowego grania

1991 – pierwsze podchody do sieciowej wersji ULTIMY (MULTIMA)

1984 – za godzinę gry w MUD A o tytule ISLANDS OF KESMA płaci się \$12

1979 – ukończona zostaje gra MUD1 – pierwsza tekstowa gra przygodowa RPG

1973 – powstaje ARFIGHT symulacja 3D z widokiem z kokpitu samolotu

1969 – Rick Blomme, pracownik uniwersytetu Illinois tworzy grę SPACEWAR dla dwóch osób

2003 – MMORPG PROJECT ENTROPIA pozwala graczom zarabiać prawdziwe pieniądze i odkładać je w banku

2002 – wychodzi pierwsza polska MMORPG MIMESIS ONLINE

2001 – w Azji wychodzi MMORPG LINEAGE i bije wszystkie rekordy popularności (4 mln graczy w Korei)

1997 – wychodzą ULTIMA ONLINE i DIABLO, otwierając nowe perspektywy dla gier RPG

1996 – Id Software idzie za ciosem – QUAKE szturmem zdobywa rynek w ciągu kilku dni skupia wokół siebie setki tysięcy graczy

Hity Multiplayer

Poniżej przedstawiamy listę gier, które w Sieci zdobyły wystarczającą popularność, by móc je nazwać i szanowanymi propozycjami rozrywkowymi online.

COUNTER STRIKE

Wydany w 2000 roku przez firmę Sierra FPS jako mod do HALF-LIFE'a nadal trzyma się mocno w ran-

kingach sieciowych i oferuje tysiące serwerów. Jego największą zaletą to bardzo niskie wymagania sprzętowe i potężna społeczność wiernych fanów.

UNREAL TOURNAMENT (plus następny)

Swego czasu jedyna poważna alternatywa dla QUAKE'A. Program posiada genialny silnik graficzny,

który zapożyczono później do wielu innych gier z gatunku „shooter FPS”.

STARCRAFT

Tutaj nie ma co nawet dyskutować – to zdecydowanie najlepszy tryb sieciowy spośród wszystkich strategii czasu rzeczywistego. A od premiery minęło już sześć lat!

ULTIMA ONLINE

Ona rozpoczęła złoty okres dla gier MMORPG. Jej żywotność jest niesłychana – taki Frogger, na przykład, po dziś dzień w nią młodzi, jakby świata poza nią nie widzieli.

EVERQUEST

Sony Online pokazała tą grą, że sukces komercyjny to dla programów przeznaczonych tylko do Sieci coś możliwego do osiągnięcia.

Pół miliona stałych abonentów i druga część cyklu w produkcji potwierdzają tę tezę.

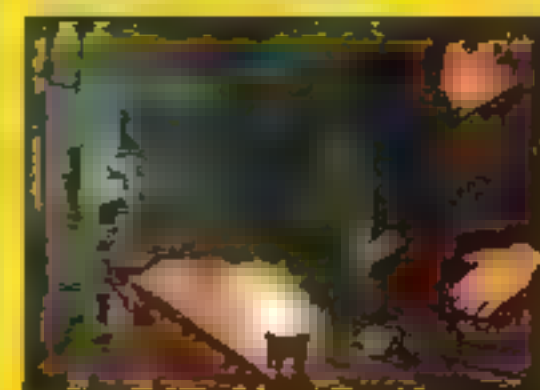
BF: 1942

BATTLEFIELD dowodzi, że w sieciowych FPS'ach uczestnictwo naprawdę wielu graczy tylko uatrakcyjnia rozgrywkę. W BF 1942 otrzymałeś nieskończone możliwości taktyczne i oszałamiającą ilość pojazdów, których można „dość”.

Nowości 2004

EVERQUEST 2

Kontynuacja jednej z najlepszych gier MMORPG. Sony Online Entertainment planuje dzięki tej grze na długie lata zdominować rynek gier sieciowych



LINEAGE 2

Kolejna kontynuacja wśród gier MMORPG. Ciekawe, czy pobije rekordy popularności swojej poprzedniczki...



WORLD OF WARCRAFT

Jedna z bardziej oczekiwanych gier sieciowych, osadzone w realiach świata WARCRAFT



MIDDLE EARTH ONLINE

Sieciowa adaptacja trylogii Tolkiena – będzie musiała sprostać wymaganiom fanów tej kultowej książki

CITY OF HEROES

Jeśli lubisz komiksy i masz w sobie wystarczająco wiele z herosa, to ta gra akcji na pewno przypadnie ci do gustu



THE MATRIX ONLINE

Sieciowa wersja „Matriksa” – oby tylko okazała się lepsza niż jej singlowa odpowiedniczka (ENTER THE MATRIX)

FAR CRY

Już w kwietniu ogłoszony zostanie początek sezonu polowań na porywaczy śladkach roznegliżowanych i koniecznie pochodzących z Kalifornii i lotorep i lerek

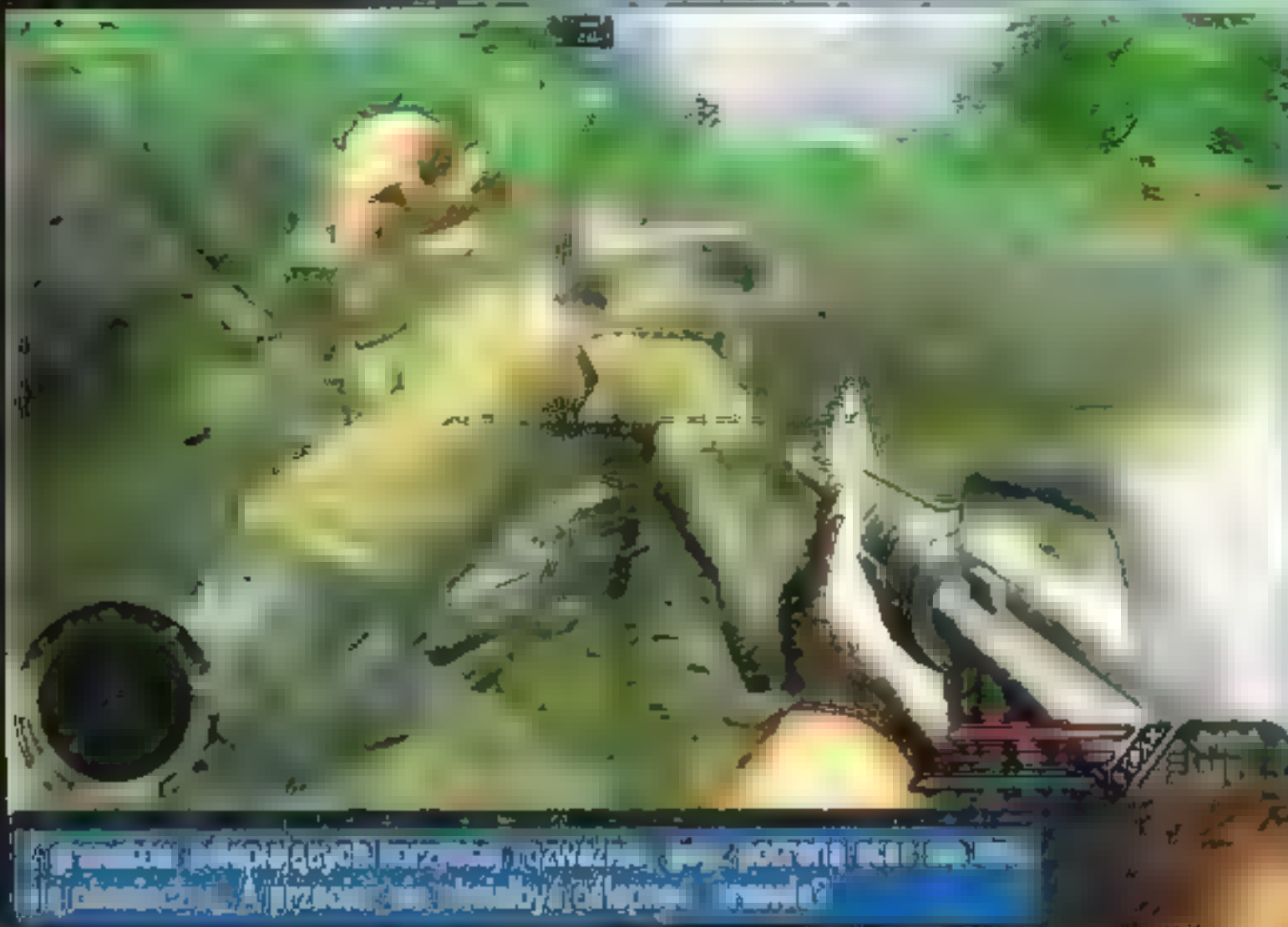
FAR CRY to kolejna po MAX PAYNE 2 gra, do fabuły której można odnieść powieść o im piękniejsza kobieta, tym więcej z nią kłopotów. Właśnie tak ma się sprawa z będącą motorem napędowym aka, FC Valerie Constantine, dziennikarką pracującą dla amerykańskiego magazynu turystycznego „Exotic Travel”. Jedno jej sugestywne spojrzenie wystarczy, aby faceci dostawali marپیego rozumu, a ryby samobó,cho migrowały na łód.

Nawet tak doświadczony znawca kobiecych charakterów jak Jack Carver – osoba o dosyć burzliwej przeszłości, w chwili obecnej szanowany kapitan i właściciel jachtu czarterowego „Medusa” – ulega urokowi Val. W efekcie daje się namówić na rejs do opuszczonych japońskich ruin wojskowych. Znajdują się one w kompie nieznany kartografem gorącym archipelagu Mikronezji, gdzie żyje mian wyjątkowo zarłoczny gatunek rekinów-udojadów. Jak niebawem będziesz się miał okazję przekonać, gatunek ten stanowi wyłącznie pomniejsze zagrożenie dla zdrowia głównych bohaterów FAR CRY.

KTO KOGO I DLACZEGO

W pobliżu jednej z mikronezyjskich wyspek „Medusa” staje się celem niespodziewanego ataku rakietowego i tylko dzięki szczęśliwemu zbiegowi okoliczności jej pasażerom udaje się przeżyć. Budzić się w skórze porzytowanego zaskakującym rozwojem sytuacji Jacka, w starej opuszczonej instalacji wojskowej.

Kilka chwil później kolejny przypadek sprawia, że wchodzisz w posiadanie wodoodpornego wideotelefonu. Poszukuje cię poprzez niego niejaki Harlan Doyne – człowiek, któremu zależy na uratowaniu Val. Wyjaśnia ci pokrótce, iż znalazł się w centrum badawczym prowadzonym przez byłego współpracownika Światowej Organizacji Zdrowia, zdziwaczalego naukowca, zajmującego się nielegalnymi badaniami z zakresu genetyki. Dr Krieger wyjątkowo ceni sobie święty spokój, strasznie nie lubi, gdy nieproszeni goście przeszkadzają mu w prowadzeniu tajemniczych doświadczeń. Dlatego zaszył się w Mikronezji w otoczeniu bandy najemników, nastawionych wobec obcych równie mało przyjaźnie co on sam. Bez pomocy Doyne nie będziesz w stanie się stąd wydostać, więc jedynym rozsądnym wyjściem pozostaje ścisła



z nim współpraca. Tak rozpoczyna się walka o życie swoje i porwanej przez cyngli Kriegera Valerie Constantine.

Podobnie jak dr Krieger gość, tak i ja mam w zwyczaju unikać tradycyjnych FPP ów pokroju BLAKE A czy UNREAL TOURNAMENT. Nudzi mnie bezustanne mechanizmy myślenia, kontrolne odpalanie rakiet w punkty respawningu, graczy itp. Ale FAR CRY to zupełnie inna para kaloszy. Dużo bardziej przypomina hybrydę HALF-LIFE i COUNTER-STRIKE, czyli grę łączącą między klimat, ciekawą akcją, sporą dawkę sensownej taktyki. Jednak początkowo, gdy dostępna była jedynie wersja demonstracyjna, moją uwagę zwróciły zupełnie inne elementy tej rewelacyjnej gry.

RAJ NA ZIEMI

Najbardziej podoba mi się boska grafika rodem z telewizyjnego kanału dla miłośników przyrody. Moje oceaniczne faie są dużo mniejsze niż w rzeczywistości, ale za to ogromne polacie przejrzyste, wody w której pluskają się najprzeróżniejsze gatunki ryb, wygoda i ośmiewająco. Jeśli zechcesz nurkować razem z ławicą, wystarczy rzucić się w błękitną toń.

Z bardziej porywających rzeczy można wymienić mian „wypad” na lotni albo opcję skoków z kilkusetmetrowej skały prosto w morską otchłań. Po mozolnej przeprawie z potężnej u podnóża góry piązy prawie aż na sam jej szczyt, czeka cię nagroda w postaci zapierającego dech w piersiach panoramy. Wszystkie miejsca, przez które musisz przebrnąć, są wyjątkowo piękne, wyjątkowo zafascynuje cię wygład dowolnej z wyspek, wystarczy oczyścić skrawek terenu i zająć się jego zwałczaniem.

Siłk Sandbox CryTeka dekaskuje wszystkie obecnie dostępne na rynku ładowane olbrzy-

Graficzna rewolucja



Przewodnik podróżnika



Zabyć czerzyło się piętrem: krajobrazu
trzeba oczyścić skłaniać z wrogie
elementów. Środki transportu
są różne od autobusów
poprzez dopytanie
i, na lotniskach kończą

mach map trwa raptem kilka sekund (za wyjąt-
kiem pierwszego ładowania). Ponadto
w trakcie danej misji nie ma mowy o żadnym
dogrywaniu nowych regionów.

Trudno się do czegośkolwiek przyczepić. Zdarzają się oczywiście drobne niedociągnięcia, takie jak np. brak tekstów w odpowiednich i rzadko odwiedzanych miejscach. Te możesz jednak naprawić, korzystając z edytora map dołączonego do płyty z grą.

Dźwięk muzyki są także niczego sobie Tropika nie dzungle wręcz tętnią życiem. Pośród wybuchów granatów słychać pochrząkowania niby-dzików (nie mam pojęcia, co to za ssak, ale najbardziej przypomina właśnie dziką świnię) oraz powrzaskiwania zdenerwowanych niecodziennymi wydarzeniami żołnierzy. W gorzej walcu, gdy czasami nerwy biorą górę nad zdrowym rozsądkiem, strzelałem do zupełnie nieszkodliwych świnek, ponieważ wydawało mi się, iż zza szeleszczących krzaków słychać było kroki najemników Kriegera.

MANKAMENTY? JAKIE?

Kłaka zdań o wczytywaniu. Obok niesamowicie restrykcyjnych wymagań sprzętowych (minimalne nalepie, pomnożyć przez 2), jest to poważny minus FAR CRY, mogący odstraszyć co najmniej niecierpliwych graczy. Możliwość save'owania w większości przypadków jest z góry przypisana do określonych okazji bądź wydarzeń. Według mnie jest to jednocześnie wadą i zaletą gry. Wadą, ponieważ nawet moment nieuwagi bądź nagła potrzeba wyłączenia komputera mocno kopie gracza po tyłku. Zaletą, bowiem zabawa nabiera dodatkowych emocji i wywołuje bezsensowne szturmowanie pozycji przez egipskich nieprzyjaciół.

I ZNOWU MIÓD

Skoro już przy zaletach jestem. Tak kapitalnej Sztucznej Inteligencji, w świecie FPP'ów nie widziałem od czasów komandosów z HALF-LIFE. Zwłaszcza na otwartej przestrzeni. Gdy już zostaniesz namierzony twoi wrogowie przemkną w kierunku kryjówki, wykorzystując wszelkie nadarzające się do ukrycia elementy (drzewa, glazy, krzaki). Jeśli w pobliżu jest dowódca oddziału, atak na twoją pozycję będzie przebiegał znacznie sprawniej (dlatego warto wykuzyć go w pierwszej kolejności). Zachodzenie z flanki przy wsparciu ogniowym ze strony pozostałych członków zespołu to w zasadzie standard. Zastrzeżenia? Owszem, czasami zdarza się spotkać oponentów zapełnionych w dziwnym zachowaniu bądź zupełnie cię nie dostrzegających, mimo iż stoisz tuż obok nich. Takich przypadków widziałem jednak niewiele.

Oczywiście Ubisoft przewidział również tryb wieloosobowy. Do wyboru masz trzy typy po-



stacji: dobrze wyposażonego powolnego mięśniaka w ciężkiej kamizelce ku odpornej z dużą ilością punktów życia, lekko uzbrojonego snajpera, nadrabiającego niską płotkę po kow szybkością oraz zasięgiem broni lub jednostkę wsparcia dysponującą średnią szybkością/zasięgiem, ale za to będącą w stanie czytać inne postaci reperować lub wysadzać bazy a także niszczyć wrogie budynki.

Rodzaje rozgrywki dostępne w wersji recenzentkiej to tradycyjne deathmatch „każdy na każdego” lub zespołowy, bądź „szturm” gdzie jeden zespół atakuje bazę broniącą przez drugą załogę.

Podsumowując programowi trudno postawić jakiegokolwiek poważne zarzuty. Pomimo wysokich wymagań sprzętowych gra sprawuje się przyzwoicie także na słabszych maszynach. Wszystko dzięki kosmicznej technologii silnika Sandbox, oształtującego boską grafiką. Do tego mamy tu bardzo mocne SI, sugestywny pełen napięcia klimat i pełne wsparcie w trybie wieloosobowym. Potrzebujesz więcej powodów do kupna gry? Bo ja nie

Interfejs

został zaprojektowany przepły-
ście, tak że nie przeszkadza w pil-
nym śledzeniu akcji. Wszystkie
ważne informacje widoczne są jak
na dłoni. Zalecane jest częste
zwracanie uwagi na radar ara-
wskaznik poziomu zagrożenia wy-
kryciem, znajdujące się w lewym
dolnym rogu monitora. Każdy ludz-
ki wróg, którego namierzysz przy
pomocy nafaszerowanej elektroni-
ki Iorneth Lychen namierzania
celów z wykrywcem ruchu, mi-
krofon kierunkowy, służący m.in.
do zdobywania informacji poprzez
wychwytywanie rozmów napotyka-
nych postaci, będzie na nim wy-
świetlany, a to dzięki urządzeniu
Kriegera o wszczepianiu nadejmi-
ków wszystkim podwładnym. Nale-
ży jednak stosować zasadę ograni-
czonego zaufania w stosunku do
tego urządzenia, gdyż wystarczy
jeden przełączony przeciwnik, abyś
musiał ponownie wczytywać grę.
Warto też przepięć klawisz rzucania
granatów (G), który znajduje
się tuż obok klawisza aktywującego
wszelakie urządzenia (F). Głupie
byłoby pomylić je, jadąc windą :)



FarCry

FPP taktyczne - Tragedie

- * Wymagania sprzętowe:**
Procesor: 1 GHz
256 MB RAM 4 GB HDD
- * Gra na platformy: PC, Xbox**
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer
- * Ubisoft, Cenzura Polska**
*** www.ubisoft.com/pl**

Podroz v 20. 8. 2017
2017 (2017-2018) 2017
2017 (2017-2018) 2017

Podobnie, jeśli sprzęt
"czeka" na mocniejszy
dźwięk...

Trudno sobie wyobrazić makroekonomista, któremu EAP-GDP mogły się nie podobać. To gra naprawdę rzadził

6 Grafika

5 **Dźwięk**

Fraida

[illegible]

DISCIPLES

RISE OF THE ELVES

Imperium, Legiony Potępionych, Górskie Klany oraz Nieumarłe Hordy – czy dotychczasowi bohaterowie turowej strategii fantasy DISCIPLES II – mają nowego konkurenta walczącego o władzę nad światem. Jest nim znana już graczom rasa elfów. Składa się ona z osobników niezwykle ostrożnych, nieufnych, czasem wręcz fałszywych, a w dodatku nade wszystko ceniących sobie rozcięcie. W DII RoE elfy stają się pełnoprawnym uczestnikiem rozgrywki. Mają własne tyko dla siebie jednostki, całkowicie oryginalne miasto z alternatywnymi sposobami rozbudowy oraz własną, pięciopoziomową Księgę Czarów.

DISCIPLES II jest serią, do której mam naprawdę ciepły stosunek. W zalewie standardowego chlamu i dziesiątków pozycji zaledwie średnich DISCIPLES zawsze wyróżniała się in plus. Po pierwsze dlatego, że autorzy nie bali się zająć strategią turową – a nie jest to gatunek w tej chwili popularny. Po drugie programiści stworzyli świat bogacie skonstruowany, z ciekawymi momentami nawet wstrząsającym scenariuszem. Po

wypadku np. zbudowanie High Council umożliwia powołanie potężnych czarodziejów – Archonów, ale zamyka raz na zawsze drogę do Volary, gdzie powstają same i wytrzymałe ptaszydła nazywane Skylordami. Wreszcie, strona multimedialna została pieczołowicie opracowana: animacje w czasie walk naprawdę robią świetne wrażenie, a patetyczna muzyka, ponure chóry i głos recytujący demoniczne inkantacje dopełniają szczęścia gracza.

Elfy pojawiały się w DISCIPLES 2 często, ale po raz pierwszy możesz rządzić ich królestwem

Jak wypada atrakcyjność elfiej koncepcji w grze? Moim zdaniem nieco lepiej, niż średnio, ale też bez specjalnych rewelacji. Jak łatwo się domyślić, autorzy postawili na wszelkiego rodzaju łuczników i to „drzewko” zostało najbardziej rozbudowane. Mamy więc elfów strzelających dwoma pociskami (za każdym razem wybiera się cel), czy też zadających swym wrogom obrażenia od ognia, lodu lub truciizny. Podobnie jak w wypadku Imperium Elfy dysponują jednostkami uzdrawiającymi, ale początkowo o znacznie mniejszej skuteczności. Mniejsza moc uzdrawiania zostaje jednak na późniejszym poziomie wzmocniona zdolnością do postawienia czasowej niewrażliwości na żywioły jednostek walczących, wręcz to w zasadzie tylko centaury, w dodatku występujące w zaledwie trzech odmianach (oprócz bazowej). Jeśli chodzi o czarodziejów, istnieją dwa ich rodzaje, a wybór tej ścieżki rozwoju uniemożliwia korzystanie z wielkich ptaszydeł (Gryfa oraz jego ulepszonej wersji, czyli Skylorda). Prowadzenie elfów nie jest tak banalne jak prowadzenie ludzi, ale również nie jest nawet w połowie tak trudne jak kierowanie krasnoludami. Niestety, nie ma

Miasto elfów – zgodnie z literackim kanonem – przypomina wielkie drzewo

też tej ogromnej gamy zdumiewających możliwości, jak ma dysponują Hordy oraz Legion Krótko mówiąc w tworzeniu elfiej rasy zabrakło chyba autorom trochę pomysłów, chociaż świetnie przygotowano elfiego „rozdziarkę” (przypominam, że to postać przejmująca kopa nie źródła mądry). Potrafi on przyzywać na pomoc drzewców, co powoduje iż w swojej klasie jest naprawdę mocną postacią.

Autorzy ze Strategy First wyrażają nadzieję, że w krótkim czasie do zrealizowania dwóch oryginalnych kampanii (przeznaczonych dla bohaterów wysokiego poziomu) zdecydowali się na rozbudowanie gry. Widac, że traktują poważnie swoje obowiązki, a tworzenie nowych opcji cały czas ich bawi. Zastanawiam się co nas czeka w DISCIPLES III i myślę, że może być naprawdę ciekawie.

Disciples 2: Raise of the Elves

Turowa strategia fantasy

- * Wymagania sprzętowe:
Procesor 300 MHz 64 MB RAM
- * Gra na platformy: PC
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
- * Strategy First / CD Projekt
* www.cdprojekt.com

Interesująca gra
kampania
pomysł na grę

Po co się na nią przy-
glądać, skoro wad?
Cóż, są świetne

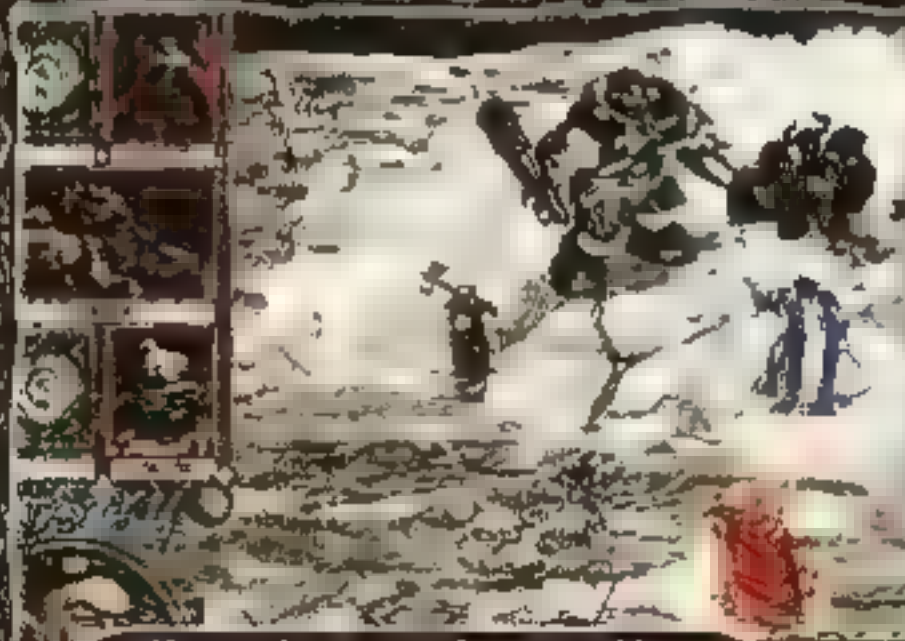
Grafika 5
Dźwięk 5
Fajność 5

Po zakończeniu gry otrzymasz
taniec turówkę
DISCIPLES. Ale zoba-
cz, jak jest zgrabna

trzecie, opracowali na wskroś oryginalny styl walki turowej, pomimo pozornej prostoty dający spore możliwości manewru na polu bitwy. Po czwarte, gracz ma kilka możliwości rozbudowy miasta, a co za tym idzie, dysponuje zupełnie innymi jednostkami wojskowymi w obrębie tej samej rasy. Oznacza to np., że armie graczy dowodzących elfami mogą być zupełnie inne. Oczywiście wyboru raz dokonanego nie da się cofnąć. W tym

Pojawia się superman

W trzeciej przygodzie nie jest łatwo przetrwać walkę, gdyż wojska Imperium pojawiają się całymi hordami i w swojej turze atakują. Nie daj zginąć bohaterowi o imieniu Amasyl i zabierz go do następnych scenariuszy. Ten centaur w czwartym scenariuszu miał 75 punktów ruchu (!), co przy zakłócających przyspieszających pozwala mu na nieprawdopodobnie szybkie eksplorowanie mapy i narychmawstwo. Poza tym, pomimo że jest łucznikiem, może spokojnie walczyć z pierwszym szeregi. Tak więc – superheros.



Elfa armia to przede wszystkim
łucznicy i jellie a nie chorągwie, masz spory
wybór alternatywnych możliwości



Elfa armia to przede wszystkim
łucznicy i jellie a nie chorągwie, masz spory
wybór alternatywnych możliwości

cd-r

dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe

7-56

MULTISPEED

Dyskietki
10 PCS



Cake
25 CD-R



Cake
10 CD-R



Cake
50 CD-R



CD-R
w kopercie



DVD-R
w kopercie



DVD+R
w kopercie

**Szukaj w sklepach
na terenie całego kraju!**

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk”
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00, dostawa w 24 godziny!
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl
Wylączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Wypali! Na pewno!

- ▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ▶ doskonałej jakości folia srebra jako nośnik właściwy
- ▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa sengraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniem mechanicznym)
- ▶ doskonałe wyważenie
- ▶ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R



DVD-R x4
Wypalisz
4.7GB



DVD+R x4



**Slim
Tower**
10 PCS



**Slim
Case**
1 PCS

CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb ± 0.1 • Czas nagrywania: 80 min • Średnica dysku: 120 mm ± 0.1
Długość białego promienia: 650 nm • Grubość: 1,2 mm • Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan • Warstwa zapisu: tlenek srebra • Warstwa odbłaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV • Procent odbicia: > 95%

DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 4.7 Gb • Czas nagrywania: 120 min • Prędkość nagrywania: x4 • Zgodna ze spec. DVD±R 2.0
Długość białego promienia: 650 nm • Średnica dysku: 120 mm ± 0.1 • Średnica otworu: 5 mm
Grubość: 1,2 mm ± 0.3 - 0,06 mm • Format nagrywania: Data (DVD±RGM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48 mm - 118 ± 0.05 mm • Materiał nośnika: poliwęglan
Warstwa zapisu: tlenek srebra • Warstwa odbłaskowa: srebro • Procent odbicia: 45-85% • Żywość: 100 lat
Kompatybilność: Plextor, Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac, TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD±R/RW
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający promienie światła UV

Widoki z kabiny meezynisty
są równie pasjonujące,
co występy kate gospoły,
wielkich

Gładiatorska zemnień się w zamkniętego
w stalowym pudełku maszynistę.
Człowieka, dla którego największą
świętością jest ścisłe wykonywanie
poleceń służbowych. Natomiast bez-
troskie omijanie stacji, spóźnianie
się, przekraczanie szybkości czy dą-
żenie do jakże zabawnych katastrof
kalekcyjnych jest niemiłe widziane
i kończy się niepowodzeniem misji.
TRS 2004 w dużej mierze poleg-
a właśnie na zdyscyplinowanym wyko-
nywaniu poleceń. Kierujesz w końcu
ogromną maszyną i masz konkretne
zadania, polegające na przykład na
zawiezieniu towarów lub pasażerów
ze stacji A do stacji B, w dodatku
w wyznaczonym czasie.

TRS 2004 zawiera kilkanaście gatunkowych scenariuszy, ale jest to przede wszystkim gra pozwalająca na kreowanie własnego świata. Dzięki grze w obsłudze, choć bogatym w opisie programom możesz stworzyć własny system torów, wzniesć stacje, ustawić pociągi, zdecydować o wyglądzie terenu, o nawet o panujących warunkach pogodowych. W dodatku zabawa nie polega na przewożeniu jednym pociągiem towarów, lecz na stworzeniu całego funkcjonującego systemu przewozowego. Innymi twoimi pociągami zarzą-

dzi Sztuczna Inteligencja
w każdej chwili możesz jednak
przejść kontrolę nad każdym ze
składów. Można powiedzieć, że jest
to trochę zabawa modelarską, gdyż
zasady są podobne jak podczas tworzenia
niegdyś bardzo popularnych "kulejek", gdzie
budowałeś ogromną makietę pełną żarów
stacji i sygnalizatorów.

Na wyróżnienie zasługuje na pewno prosty w obsłudze interfejs oraz sposób podawania przez grę wszystkich istotnych informacji. Zawsze wiesz, co masz zrobić

w danej chwili, a kiedy tylko pojawiają się nowe opcje, program wyświetla na przykład wyjaśnienie znaczenia skrótów klawiszowych.

Pociąg, który prowadzisz, możesz oglądać z różnych stron. Z perspektywy kabiny (tu kontrolujesz szybkość), sprawdzasz docieranie topu, z kolei ptake oraz z poziomu trasy kolejowej. Dzięki silnikowi 3D możesz również sterować pracą kamery. Trzeba zresztą przyznać, że grafika wypadła całkiem okazale, a scenograficznie zwany teren i zmieniające się warunki pogodowe znacznie zwiek-

TRS 2004

Symulator pochtu

- ✱ **Wymagania sprzętowe:**
 Procesor 733 MHz
 256 MB RAM, 1.3 GB HDD
 ✱ **Gra na platformy:** PC
 ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
 ✱ **Autor / CD Projekt**
 ✱ **www.giropan.com**

Ładna grafika, mnóstwo
skrajów oraz dokomo-
nowy prosty interfejs

Grafika **Dźwięk** **Fraida**

Ma świecie to-
go typu gry ma-
ją raczej mało.
My właśnie po-
tężymy szukać i wy-
grać. A nie odw-
rotnie.

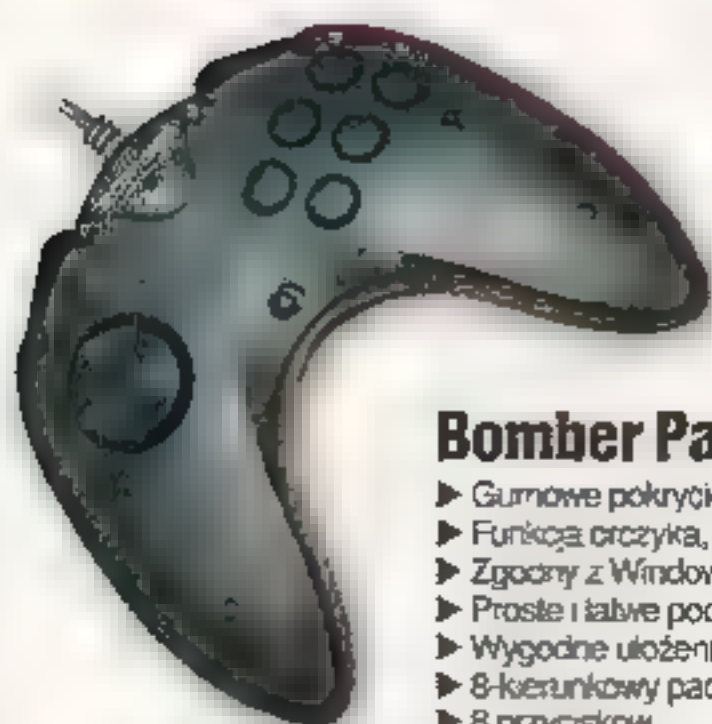
Uroki bycia mamakiem

Gra posiada nie tylko rozbudowany edytor, pozwalający na stworzenie własnych tras, ale również spore tradycje internetowe. Nie znaczy to jednak, że pogrąży w TRS 2004 za pośrednictwem Sieci, ale że znajdziesz tam fora dyskusyjne i strony fanowskie, oferujące mnóstwo amatorskich porad oraz zawierające wiele cennych porad. Podobno w tej chwili serwer „Download Station” firmy Auron oferuje ponad 15 tys. wykreowanych przez graczy lokomotyw, tras i obiektów. I pomyśleć, że kilkanaście lat temu nastoletni (i nie tylko) miłośnicy pociągów i parowozów spędzali godziny na mozolnym budowaniu makiet, układaniu torów, sadzeniu plastikowych drzewek, a później spotykali się w klubach i wymieniali się doświadczeniami oraz modelami i rysunkami. A teraz to wszystko znajduje się na ekranie domowego peceta.



perfekcyjnych
sposobów

STEROWANIA



Bomber Pad

- Gumowe pokrycie
- Funkcja przycisku „autofire”
- Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP
- Proste i łatwe podłączenie (USB)
- Wygodne ułożenie w dłoń
- 8-kielkowy pad
- 8 przycisków

Kompatybilne z:
PlayStation
PlayStation 2
PC USB



Compressor Supreme & Evolution Wheel

- Kąt obrotu 180 stopni
- Kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- W pełni programowalne przyciski
- Programowalna, 4-kielkowa skrzynia biegów hamulec ręczny
- Programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- Wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows
- Nowoczesne materiały, testowana na prawdziwych torach wyścigowych
- Stylowa kolorystyka dzieła projektantów od McLaren i Porsche'a
- Wysuwany trzpień: 3 kąty pochylecia kolumny kierownicy
- Podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami



Universal Double Shock 2

- Zintegrowany potęgowy
- 8-kielkowy pad
- 12 przycisków
- Polityka gniazda USB
- 8-kielkowy pad
- Wyodrębniony analogowy
- Zintegrowany DirectX 8.0 lub wyższym
- Intensywna wibracja w Windows

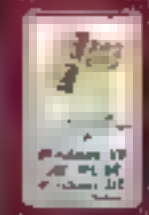
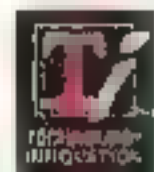
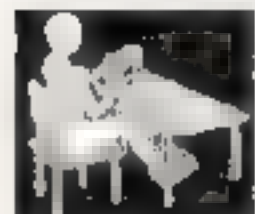


Dragon Pad

- Funkcyjne odwzorowanie efektów wibracji przy pomocy dwóch
- Wbudowanych elementów
- Dwie analogowe analogowe manetki
- Wygodne ułożenie w dłoń
- 8-kielkowy pad
- Proste i łatwe podłączenie (USB)
- Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP

Nie daj się nabrać
na podróbki.

Kup oryginał
w dobrej cenie!!!



Sprzedaż wysyłkowa „Hawk”
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Maluszevska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

RAILROAD PIONEER

Oto kolejny już po RAILROAD TYCOON 3 symulator ekonomiczny, w którym masz szansę zostać kolejowym magnatem

フリーメイカー
フリーチェル



Dla Europejczyka historia budowy sieci kolejowych jest historią jakich wiele. Ot, pojawiła się możliwość szybszego przewożenia towarów i pasażerów na małym, cywilizowanym, europejskim kontynencie. Tymczasem z punktu widzenia Amerykanina to właśnie kolej umożliwiła podbój dzikich oraz wrogich obszarów północnej Ameryki. Dzięki kolei nowe miasta wyrastały jak grzyby po deszczu, ponieważ szybkie i bezpieczne pociągi sprawiły, że pionierzy nie musieli całymi miesiącami telepać się w prymitywnych wozach konnych. Wreszcie dzięki błyskawicznemu przewożeniu towarów oraz zapasów kolej przyczyniła się do zwycięstwa nad Indianami. Dlatego też Amerykanie zarówno w filmach, jak i grach z nostalgią wracają do początków historii budowy sieci kolejowych. Niedawno miałem okazję grać w RAILROAD TYCOON 3, teraz przyszedł czas na bardzo podobny symulator, czyli RAILROAD PIONEER.

Z założenia RP, jak każdego programu tego typu, są proste: zbuduj gospodarcze imperium z niczego. Zaczynaj grać jako mały inwestor, skończ w roli magnata podpałającego cygara studniardówkami. W tym chwalebnyemu celu mo-

żesz przejść kampanię prowadzącą cie od Nowego Jorku po Kalifornię oraz wziąć udział w pojedynczych misjach. Dostępna jest również opcja gry wielosobowej, choć z ręką na sercu trudno mi wyobrazić sobie graczy, którzy zechcą zmierzyć swe siły akurat w RP.

Każda misja przynosi szereg zadań, które musisz wykonać w wyznaczonym przez autorów czasie. Trzeba na przykład połączyć określone miasta. Poza tym, w trakcie trwania scenariusza otrzymujesz również misje alternatywne, których wypełnienie nagradzane jest medalami, wyższą pozycją w rankingu. W przeciwieństwie do kampanii z RTS nie możesz dowolnie wybierać scenariuszy wchodzących w skład kampanii, lecz musisz trzymać się kolejności ustalonej przez autorów.

Oczywiście twoim głównym zadaniem będzie budowa torów oraz stacji i zarządzanie jeżdżącymi po zbudowanej trasie pociągami. Zarządzanie, czyli decyzja, co i gdzie mają przewozić. Już twoja w tym głowa, aby zachować podstawową zasadę dobrego handlu: kupić towar tam, gdzie jest tani, i sprzedać tam, gdzie jest drogi. Specjalne menu pomaga zorientować się w cenach oraz potrzebach poszczególnych miast.

Podobnie jak w RTS, sytuacja gospodarcza dynamicznie się zmienia (powstają nowe zakłady przemysłowe, zapotrzebowanie na dany towar kończy się albo, wręcz przeciwnie, jest coraz większe), a tym musisz na te zmiany odpowiednio szybko oraz skutecznie reagować.

Interesującym rozwiązaniem jest wprowadzenie opcji „mgły wojny” znanej raczej z RTS-ów wojennych, a nie ekonomicznych. Cóż, w tym wypadku to logiczne: działasz na niezbadanych terenach i twoim zadaniem jest wypełnienie „bia-

łych pól” na mapie. Osiągniesz to wynajmując różne rodzaje oddziałów zwiadowczych (np. traperów, strzelców, pionierów, oddziały balonowe), na które w dodatku w czasie pełnienia obowiązków czyhać będą liczne niebezpieczeństwa, takie jak napady bandytów lub dzikich zwierząt.

Trudno mi nie porównywać ze sobą RP i RTS, gdyż grałem w nie niemal równocześnie. I muszę przyznać, że RAILROAD PIONEER jest produktem gorszym pod każdym względem. Rozgrywka jest bardziej niewygodna, a menu oraz wyjaśnienia znacznie mniej klarowne niż w RTS. Mniej tu misji, mniej towarów oraz budynków gospodarczych. Nie istnieje wybór poziomów trudności. Grafika to całkiem przyzwoite 3D, ale pod względem muzyki oraz dźwięku program również jest bez rewelacji. Co gorsze, teksty nie pokrywają się z kwestiami wypowiadanymi przez narratora.

Railroad Pioneer

Symulator ekonomiczny

Wymagania sprzętowe:
P4 1.4 GHz, 256 MB RAM,
64 MB 3D, 1 GB HDD

Gra na platformy: PC

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

JoWood

www.railroad-pioneer.com

Interesujące opowieści
o nowych terenach

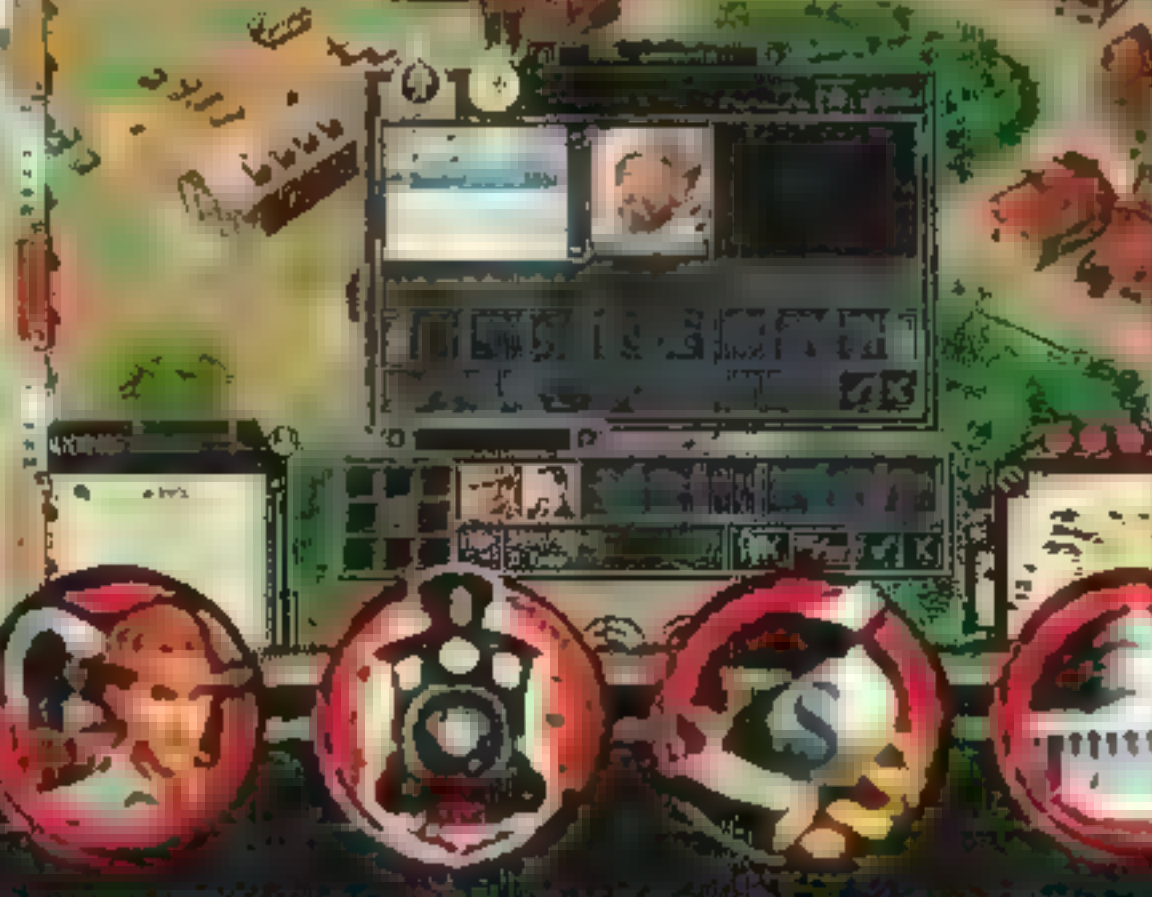
Dużo gorszy pod każdym względem od RAILROAD TYCOON 3

Grafika

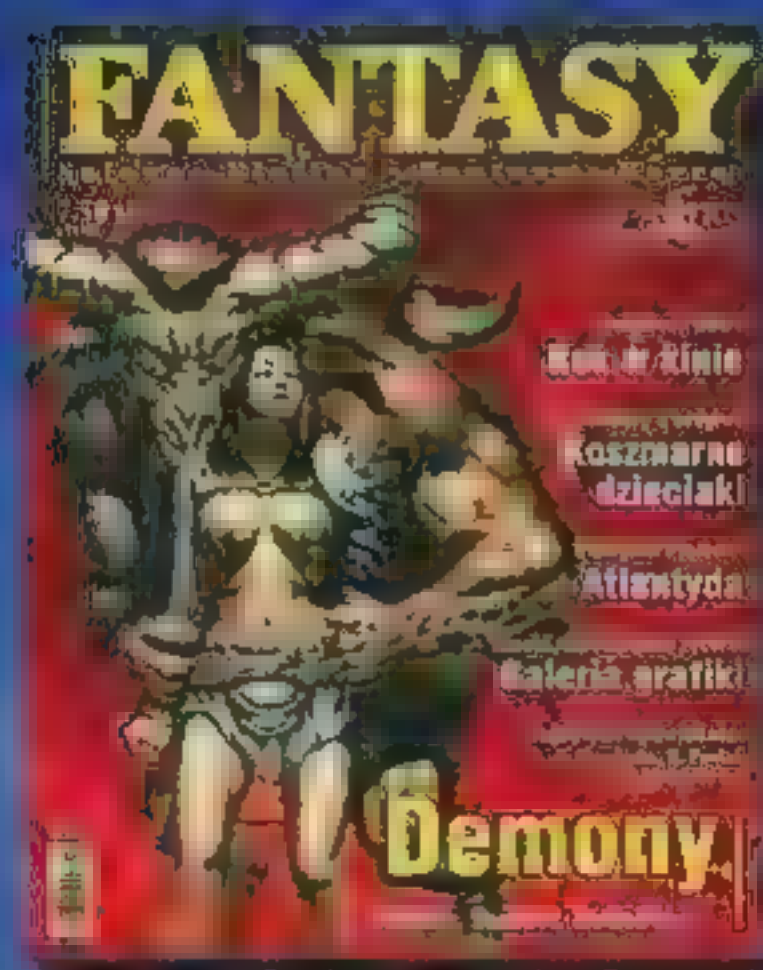
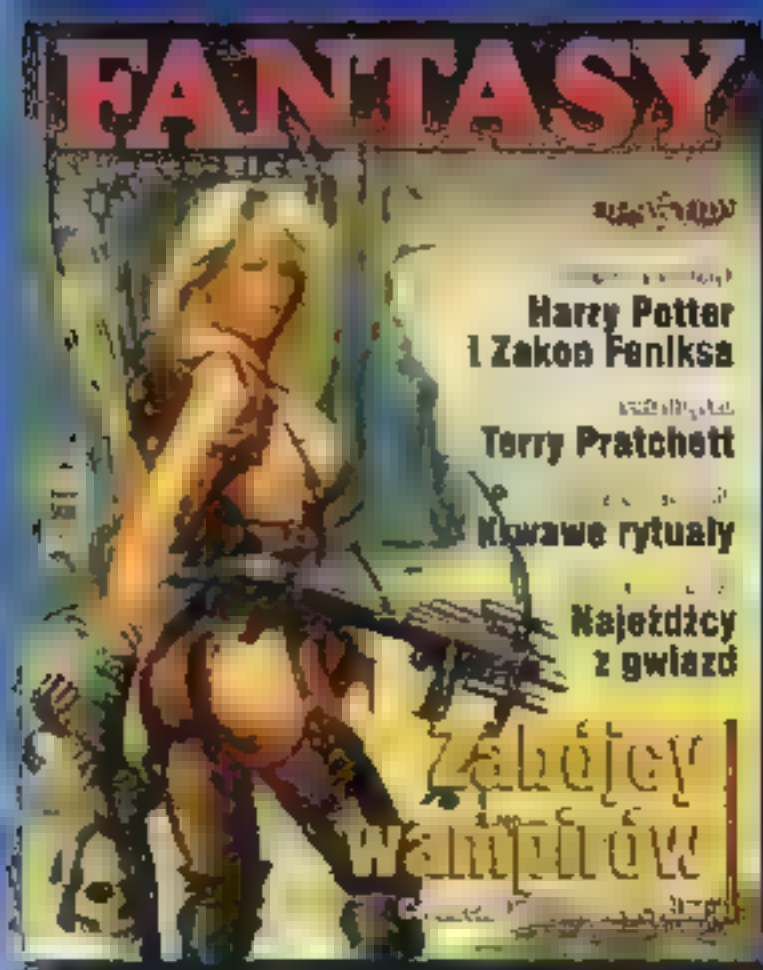
Dźwięk

Fajda

RAILROAD TYCOON 3 jest prawdziwą perełką, a RAILROAD PIONEER małe. Tak więc to pierwszy krok do sukcesu.



**Czy zawsze znajdujesz
w swojej gazecie to,
czego szukasz?**



FANTASY

oto magazyn stworzony **specjalnie** dla ciebie
nowy numer już 27 kwietnia

Nie tak dawno temu pierwszy **SPLINTER CELL** przeddefiniował pojęcie gier „zbojecko-napadalskich”, pozostawiając graczy z rozdziawionymi ustami i głupim wyrazem twarzy.

SPLINTER CELL

PANDORA TOMORROW

Wszystko w co grać, o, było. Wzorowe wykonanie, dopracowana fabuła, moc kombinowania i rąkujących akcji wbiły w ziemię najpierw posiadaczy Xbox'ów, a następnie właścicieli poczwornych blaszaków. Jak zwykle w takich przypadkach, sequel był tylko kwestią czasu. No i jest. Panowie i damy (czy czytają nas jakieś demy? Halo?) agent specjalny Sam Fisher wyrusza w świat z kolejną misją.

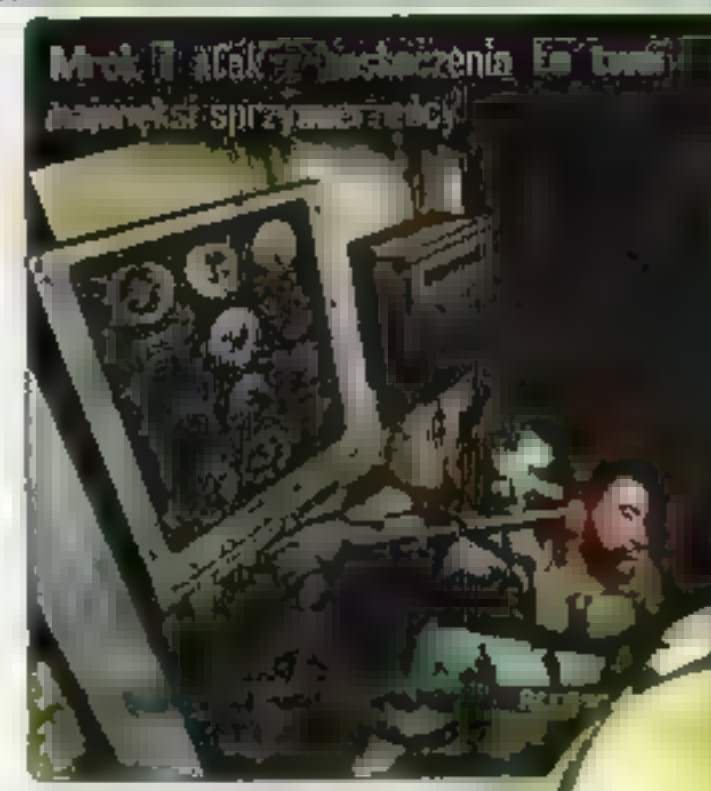
Fabula **PANDORA TOMORROW** koncentruje się na walce z terroryzmem. Znajdzie się w niej też parę słów na temat śmiertelności broni biologicznej, handlu narkotykami czy nowoczesnej medycyny (zamrażanie mózgu zmarłych w celu późniejszego przywrócenia ich do życia w nowych ciałach). Historia rozwija się stopniowo, jest spójna i – co ważne – wiarygodna. Każde misję rzuca nowe światło na intrygę, każda rozmowa to garść nowych faktów, składających się na szpiegowską układankę. Prześunięcie akcji w niedaleką przyszłość pozwoliło scenarzystom pójść w stronę political-fiction, co dało znakomite rezultaty. W pewnym momencie fabuła zaczyna zmierzać w dwóch kierunkach: co trzeba uznać za plus gry, mimo że o nieliniowości nie ma mowy. Po każdej misji

gra serwuje urywki telewizyjnych wiadomości, na bieżąco opisujących zaistniały konflikt. Fajny motyw. Nie brakuje również krótkich, prerenderowanych scenek z udziałem Sama, jego przełożonych oraz współpracowników.

ŚWIATŁO I CIEŃ

Jak można było przypuszczać, Fisher znów błądzi po całym świecie, odwalając czarną robotę – wywiad, sabotaż, odbijanie zakładników, pacyfikacja terrorystów. Zaczynasz od amerykańskiej ambasady w małym państwie East Timor, położonym nieopodal Indonezji. Dalej infiltrujesz opalone przez terrorystów nowoczesne laboratoria, by po chwili znaleźć się na dachu pędzącego pociągu relacji Paryż-Nicea. Dalej czeka cię spowita mrokiem Jerozolima, po czym ładujesz w indonezyjskim buszu, gdzie śledzisz przywódcę terrorystów. Dość powie działem, resztę sprawdź sam.

Lokacje są niesamowicie zróżnicowane, nie ma mowy o monotonii. Do tego dochodzi świetny design miejscówek i ich dopracowanie pod kątem szczegółów. Już pierwsza lokacja, a konkretnie przyległa do ambasady rybacka przystań, powala na kolana: zachód słońca, pomarańczowa, pięknie falująca woda, skrzypiące, drewniane pomosty, wysłuzone chaty, porozwieszane sieci, wystające z wody barge, stare opony przytwierdzone do pomostów, dziurawe płoty, tropikalna roślinność. Palce lizać! A dzungla, do której trafiasz w którejś z kolejnych misji, z wysokimi trawami, dającymi schronienie nie gorsze niż mrok? Nie mam pytań. To samo Jerozolima, z rewelacyjnie oddanym targowiskiem, charakterystyczną architekturą i świetlistymi wystawami zamkniętych sklepów. Nie wspominając już o dusznych,



ciasnych, wręcz klaustrofobicznych korytarzach podziemia. Czy ja nie mówię za dużo?

Dość powiedzieć, że **PANDORA TOMORROW** to na dziś dzień jedna z najpiękniejszych gier. Niebagatelny wpływ na to ma również podrasowany silnik graficzny. Jeszcze lepiej niż poprzednia prezentuje się gra światła. Obserwując, jak wspaniale wyglądają cienie suszących się sieci, twardzie metalowej siatki o zachodzie słońca, wydrukalem nieparlamentarne słowa podzwu i odruchowo strzełem parę screenów. I tak jest niemal przez całą grę! Nie wspominając już o klimatycznej mgiełce, ostro zacinającym deszczu i świetle księżyca, które ba-



Światło i cienie w połączeniu z muzyką i efektami dźwiękowymi wypadają rewelacyjnie.

Szpiegostwo online?

Nowość stanowi tryb Multiplayer, który pozwala zmierzyć się grupie podobnych Samowi szpiegów z terrorystami. Całość prezentuje się bardzo smakowicie, świeżo i innowacyjnie. Bardzo interesujące, jak formuła skradanki sprawdzi się w przypadku gry sieciowej. Do premiery programu został jeszcze moment (w chwili, gdy czytasz te słowa, gra najprawdopodobniej jest już dostępna), więc już za chwilę każdy będzie mógł przekonać się o tym na własne, skórze. Znając jednak sztukę. Ub softu, można spodziewać się czegoś dobrego. I choć wśród pecetowców nowy **SPLINTER** raczej nie stanie się sedowym przebojem, użytkownicy systemu Xbox Live mogą już zacierać ręczki.



W indonezyjskim buszu, natkniesz się na grupę terrorystów oraz, na młgłą plantację marihuany.





jeździe odbija się w ciemnej, falującej wodzie. Albo o ośmiu oddanych płomieniach, hipernaturalnej animacji bohatera czy teksturach wysokiej jakości. Ja tak długo jeszcze mogę, ale nie w tym rzecz. Jest ładnie, rozumiesz? No.

Wszystko to zdeliby się jednak psu na budę, gdyby autorzy poprzez stali na wyposażeniu, otoczenie. Szczęśliwie, Sam Fisher nie zawodzi i tym razem. Zadania są ciekawe i mocno zróżnicowane. Niektóre wymagają zachowania absolutnej ciszy, innym razem możesz sobie trochę potroić. SPUNTER CELL wciąż pozostaje jednak rasową skradanką, a bezszelne poruszanie się w cieniu, zdejmowanie wrogów z ukrycia i korzystanie z zaawansowanych gadżetów stanowi mentum gry. Niezmiernie cieszę rozległe poziomy, częstokroć oferujące alternatywne drogi do celu, oraz fakt, że niemal każdy problem można rozwiązać na wiele sposobów. Ta gra jak mało która zmusza gracza do kombinowania. Zasadniczo zabawa nie straciła ani grama ze swojej racjonalności, choć na dobrą sprawę nie oferuje również wielu świeżych rozwiązań. Minimum zwiększone zakres ruchów Sama, odrobina zmieniono wachlarz dostępnego sprzętu. Podstawą wyposażenia jest wciąż karabin SC-20K wyposażony w tłumik, lunetę oraz granatnik. Do tego dochodzi kilka rodzajów specjalnych pocisków, np. pociski zaopatrzone w minikamerę, naboje obezwładniające czy granaty dymne. A jeszcze jest pistolet nieoceniony przy oddawaniu strzałów z trudnych pozycji, np. ze zwiś czy zza rogu. Autorzy nie zapomnieli też o gadżetach, takich jak son-



da pozwalająca zajrzeć za zamknięte drzwi, zestaw do forsowania zamków, flary, urządzenie do zakłócania pracy kamer, mikrofon podsłuchowy i inne zabawaczki. Nie zabrakło oczywiście noktowizora, niezbędnego w trakcie nocnych misji. W ciemniejszych lokacjach Noktowizor posiada również tryb termowizji, dzięki któremu doprzysz cieniutkie linki detonujące ładunki ommiesz miny, alarmy, czy wypatrzysz ukrytych w mroku przeciwników. No, realizacja widoku termicznego - kasa sama w sobie.

Dostępny sprzęt wystarcza w zupełności, choć niektórych przedmiotów używa się sporadycznie. Co do Fishera - wciąż sprawny z niego chłopać, mimo że siwe włosy zdobią jego skroni - potrafi skradać się, biegać (brawo!), brać zakładników, podciągać się, wspinać, wykonać przewrót, zjechać po sznurze bądź za pomocą linki opuścić się po pionowej ścianie. Gracze, którzy bawili się z poprzednią częścią gry, poczują się z miejsca jak w domu.

Czuje że za dużo już tych pochwał, ale co ja poradzę, że również ścieżka dźwiękowa wymiata? Czasem lekko etniczne dźwięki, odrobina ambientu, niekiedy poważniejsze brzmienia tudez kontrabas i wibionczew. Z muzyką wspaniale komponują się odgłosy przyrody - plusk wody, szum wiatru w koronach drzew, cykanie śmieszki i ujadanie psów w oddali, a innym razem jednostajny szum elektroniki. Głosy postaci dobrano bez pudła. Fisher ze spokojem cedi słowa, co i ruzsz bliską cyniecznym humorem.

Spędziłem z nowym SPUNTEREM naprawdę dużo czasu, jednak ciężko doszukać się wyraźnych wad programu. Postulowałbym jedynie wtłoczenie galonu oleju do głów komputerowych przeciwników. Przez znakomitą większość czasu zachowują się jak należy - sumiennie patrolują swój rewin, reagują na hałas,

kiedy trzeba wzmagać czujność. Jednak jednocześnie potrafią stać metr obok i nie zauważyć Sama bądź tropić naszego bohatera dobrych parę chwil, kiedy on umyka tuż przed nimi. Tego nie tłumaczy nawet gęsty mrok. Dziwne, szczególnie iż Sam nosi na czole trzy żarówki, walące po oczach tak, że nawet Stevie Wonder zorientowałby się że coś tu nie gra. To jednak tylko mała skaza na diamencie. Zresztą gdyby przez te poprawki gra miała stać się jeszcze trudniejsza, to ja dziękuję i tak momentami wyprowadzała mnie z równowagi.

Ubisoft trzaska hit za hitem i powoli staje się jednym z moich ulubionych developerów. Również nowy SPUNTER okazał się propozycją dopracowaną pod każdym względem. Czuje że powinienem wytknąć grze pewną wadę, jednak nie mam serca. Program wciąż jest znakomity, nawet pomimo braku poważnych zmian w stosunku do pierwowzoru. A może właśnie dlatego? Niedość pozostawia jedynie długość zabawy - osiem przygotowanych misji można zaliczyć w ciągu jednego dnia intensywnego szarpania. A potem? Potem można wziąć się za przechodzenie gry na wyższym poziomie trudności - bądź co bądź jest tego warta.

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

TPP

* Wymagania sprzętowe:
Procesor 1 GHz
128 MB RAM, 2 GB HDD

* Gra na platformy: PC, Xbox, PS2, GC, GBA
☑ Wersja PL ☑ Multiplayer

* Ubisoft Cenia Polska
* WYKONANIE

Wypasione, zróżnicowane lokacje, spójna historia. Brak większych zmian w systemie gry, choć krótka.

Wysmieniona historia, trudna do tego, kolejny hit od Ubisoftu, który więcej tak dopieszczonych gier nie wydał.

5 5 5



BREED



Możesz zająć struktury obronne wroga

Jak wskazują wspomnienia zaprawionego w bojach żołnierza USC (United Space Corps), fabuła gry BREED opiera się na doskonale znanym schemacie, czyli ratowaniu naszej biednej Ziemi przed całkowitą zagładą. Okazuje się, że bitwa w systemie Besalus miała jedynie odwrócić uwagę ludzi od najważniejszego celu rasy Breed, czyli przejęcia kontroli nad naszą planetą. Zanim ruszysz, by oczyścić Ziemię z Obcych – to właśnie jest cel kampanii składającej się z około dwudziestu misji – musisz odbyć

Przyszli wredni Obcy i cenną Ziemię nam zabrali, wrócili więc GRUNT-chłopcy – najeźdźców pokonali

dzięki szturmowe zainstalowane na naszym transportowym samolocie i zrobiłem trochę szkody w systemie nawigacyjnym wroga. A potem już lądowanie, przeładowanie cięższego z moich dwóch karabinów i nasza czwórka wskoczyła lwu do gardła...

W BREED, która pod wieloma względami podobna jest do gry HALO (reklamuje się ją nawet jako „zabójcę HALO”, co jest niewątpliwie odważnym krokiem), operować będziesz całymi grupami żołnierzy (jest ich czworo), zatem niezbędna okaże się współpraca między członkami zespołu. Przejmując kontrolę nad wybranym wojownikiem, masz do dyspozycji specjalny pasek komend dla całej grupy. I tak na przykład możesz im rozkazać, by się skupili wokół ciebie i szli w zwartym szyku albo też nakazać rozprzecznięcie się – co jest bardzo przydatne, jeśli akurat grozi wam ostrzał artyleryjski. Ponadto sam decydujesz o tym, w jakim szyku twoi kompani będą się poru-

szać, czy mają strzelać do wszystkiego, co się rusza, czy wstrzymać ogień. Ponadto istnieją jeszcze dwa polecenia, które okazują się bardzo pomocne w ogniu walki: otóż istnieje możliwość poproszenia swoich kolegów o zapasową apteczkę, a także o uzupełnienie amunicji. Potencjalnie współpraca w grupie za- powiada się więc interesująco, a jak to wygląda w praktyce? Jeszcze raz oddaję głos naszemu kronikarzowi:

„Ktoś tu musiał zaprowadzić porządek, więc wziąłem się za wydawanie poleceń. Przede wszystkim pamiętałem, że musimy ostrożnie planować nasze ruchy. Słyszałem plotki o innej grupie, która ufała w swoje siły i ruszyła na wroga szturmami, torując sobie drogę ołowiem. No i pierwszy wąwóz, do jakiego biedaczki trafiły, był też ich ostatnim wąwozem. Breed posiada takie nieprzyjemne działka artyleryjskie i DGM'y, z reguły



Powrócić po długiej wojaczce na periferiach znanego nam wszechświata i zobaczyć, że Ojczyznę diabli wzięli, a właściwie to nawet nie diabli, tylko jakieś brzydkie, świecące stworzy z obcej planety! To gorsze niż przypadek mego kumpla, który chciał zapić złych dzieł i po drodze do knajpy złamał nogę. Historia, o której opowiem, wydarzyła się w roku 2610. Był to rok dobrych syntetycznych trunków i zwycięstwa naszej speedballowej drużyny w XXI Cybergrzysskach. Ja tego triumfu na żywo nie widziałem, bo bliźni się gdzieś w systemie Besalus (kosmiczna zapadła dziura jakich mało) z nieznaną nam rasą „breed”. Stawiali trochę oporu, ale szybko doliśmy im lupnia i mogliśmy sobie pozwolić na zapalenie zwycięskiego cygara przed powrotem do domu. Gdybyśmy tylko wiedzieli, do czego wracamy...

krótkie przeszkolenie w dwuczęściowym tutorialu. W jego pierwszej odsłonie nauczysz się działać na lądzie, w tym kontrolowania grupy żołnierzy, natomiast w części drugiej poznasz tajniki obsługi pojazdów naziemnych oraz samolotów. Gdy już podstawowe szkolenie będziesz mieć za sobą, następuje pierwszy rzut na linie frontu.

Do boju!

„Lzy napłynęły mi do oczu, gdy zobaczyłem, co te bestie zrobiły z naszą planetą – wszędzie tylko jakieś struktury obronne, otwarte przestrzenie z porzucanymi tu i ówdzie zniszczonymi pojazdami mechanicznymi i ruchliwym opor”. Zgrzytnąłem zębami, aż ciarki przeszły mi po plecach, po czym ochoczo chwyciłem za

Pasek komend dla grupy – korzystaj z niego jak najczęściej!

Kompas, dzięki któremu łatwiej będzie się orientować w terenie. Czerwony napis „WP” oznacza punkt kontrolny, czyli cel wędrówki

„Ktoś tu musiał strzelać to twoje drużyna, a zielone kółka to punkty kontrolne, do których zmierzasz

Jaki widok wybrać, aby nie dać się zaskoczyć przeciwnikowi



Widok TPP – moim zdaniem bardzo niewygodny i niepraktyczny sprawdza się właściwie tylko podczas wspinaczek na wieże i podobne struktury (widać czy ktoś się nie skrada za plecami, twoje postaci)



Widok FPP – zdecydowanie lepszy. Po pierwsze masz do dyspozycji całą gamę komend po drugie poruszanie się i walka z przeciwnikiem są łatwiejsze. Jednak wspomnianie się po drabinie grozi wejściem nieprzyjacielowi wprost pod rufę (w trakcie wspinaczki nie można się rozglądać)



Stan osobowy twojego zespołu. Ikona aktualnie kontrolowanego żołnierza jest podświetlona. Widać, aby nie dopuścić do śmierci innych pozostawionych samym sobie wojaków

Twój poziom życia oraz ilość pozostałych apteczek

Aktualnie używana broń wraz z zapasem amunicji. Pamiętaj, aby w odpowiednim momencie przeładować broń, a gdy zabraknie amunicji, po prostu o nią poproś

Czasem przypadnie ci funkcja strzelca pokładowego

umieszczono na wzgórzach i wieżach – to właśnie one odesłały tamtych żołnierzy na wieczny spoczynek. U nas – takimi strukturami obronnymi – zawsze zajmowała się Lena i jej karabin snajperski. Ech, gdyby tylko wszyscy działali tak sprawnie jak ona. Weźmy na przykład takiego Thomasa – już nawet nie pamiętam, ile razy ten facet kompletnie się pogubił i zamiast wspierać nas ogniem, blokował się gdzieś w zaroślach albo na wzgórzach. Raz nawet wylądował na dnie skarpy. Thomas, co ty do diabła wyprawiasz? pytam, a on mi na to: „poślizgłem się i spadłem – nie mogę z powrotem wyleźć”. Co za jelo!

Lotam bliżej, ale trudniej z samodzielnością grupy jej sprawności w porównaniu do innych.

zatem kłopoty, ale w każdej chwili możesz przejąć kontrolę nad wybranym żołnierzem i wybawić go z opresji. Warto wspomnieć o broni – każdy GRUNT posiada dwa rodzaje pukawek (znów podobieństwo do HALO) i w zależności od specjalizacji będzie to broń lekka, snajperska, albo szturmowa. Poza broń ręczną jest jeszcze możliwość obsługiwaną przejętą po wrogu struktur obronnych, a także znalezienia się za sterami pojazdów mechanicznych. Twoja rola w tym przypadku bywa różna, jednak najczęściej sprawujesz funkcję strzelca pokładowego oraz kierowcy. W trakcie gry poprowadzisz różne pojazdy – samochód terenowy Buggy, czołgi, pojazdy transportowe UPC, a także samoloty. W niektórych przypadkach ostrzał może być prowadzony na kilka sposobów: przy użyciu dział, karabinu maszynowego, zwykłych rakiet oraz rakiet naprowadzanych. Jeśli chodzi o sterowanie pojazdami, nie pewno jest ono o niebo łatwiejsze niż w symulatorach, jednak nie oznacza to wcale, iż obędzie się bez kłopotów. W moim osobiście spore trudności nastręczyło latanie samolotami. Skoro o wózkach mowa, ich obsługa sprawi pewnie więcej radości podczas gry wieloosobowej (dostępne tryby DM, TDM i Assault), gdzie – podobnie jak w BF1942 – poszczególne gracze będą sprawowali różne funkcje.

Plus i minus to jedno, co widzę.

Pod względem oprawy audio, wizualnej BREED jest grą dość słabą. Zaczynamy może od plusów. Niewątpliwie na pochwałę zasługuje wygląd interfejsu oraz spore terytoria, gdzie nie brakuje dobrze wy-

glądającej roślinności i imponujących budowli postawionych przez Breed. Modele pojazdów oraz postaci po obu stronach barykad także należą do zalet tego tytułu, choć w tej drugiej kwestii mamy prawo ponarzekać na małą różnorodność wrogów. Ponadto fakt, że kilka misji z rzędu rozgrywa się na tym samym terenie, może nieco nużyć. Na szczęście takie odskocznie jak walka na pokładzie macierzystego okrętu, znajdującego się na orbicie okołozemskiej, wnoszą do rozgrywki powiew świeżości. Tymczasem niezwykle ciężko o zachwyty w kwestii dźwięku oraz muzyki. Już głos jakiegoś mentora, prawiącego patetyczne kazania podczas poruszania się po głównym menu może mierzwić. Potem zaś bywa gorzej, choć nie beznadziejnie. Ja na przykład nie mogłem zdzierżyć muzyki w BREED i szybko ten element wyciszyłem do zera. Troszkę lepiej sprawa wygląda z doбором głosu i sekwencjami mówionymi bohaterów, choć także i tu przydałaby się większa różnorodność. Zdecydowanie najlepiej prezentują się dźwięki związane z działaniem pojazdów i broni.

BREED, wbrew zapowiedziom twórców, raczej nie „zabije” HALO, szczególnie że przynajmniej na chwilę obecną przydałby się jeszcze jakiś patch, ponieważ gra jest nie do końca stabilna. Z drugiej strony, miłośnicy strzelanek FPP/TPP znajdą w niej tyle dobrego, by z czystym sumieniem poświęcić kilka godzin wartościowej akcji.

Czwórkami do boju szli

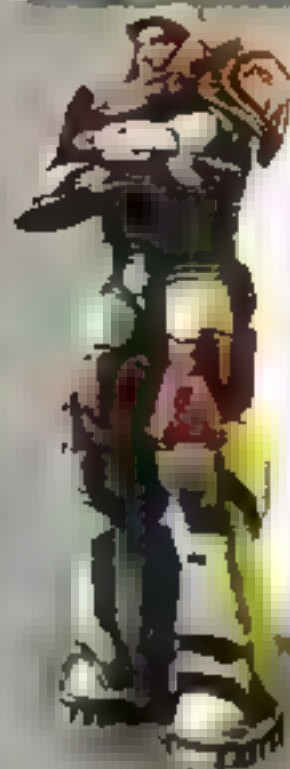
INŻYNIER

Ten żołnierz raczej nie poradzi sobie w walce z hordami odcych, ale za to w ekspresowym tempie potrafi naprawić uszkodzone pojazdy i włamać się do systemów komputerowych nieprzyjaciela. Ponieważ jego uzbrojenie nie należy do najsilniejszych, posiada cięższy pancerz ochronny



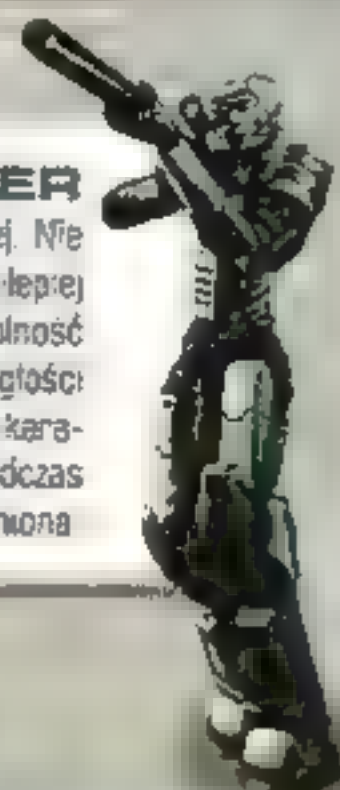
MEDYK

Nie powinien pchać się na pierwszą linię. Jeśli jednak zdołasz go strzymać tuż za plecami innych, sprawdzi się w roli „szpitala polowego”. Wystarczy o cięższej batalii zaszyć się wraz z grupą w jakimś zaułku, a medyk doprowadzi strudzonych kompanów z powrotem do stanu gotowości bojowej.



SNAJPER

Pole do popisu dla pici pięknej. Nie są ani najzwinniejsze, ani najlepiej uzbrojone, jednak ich zdolność „zdejmowania” celów z odległości kilkuset metrów przy pomocy karabinu „Surekill” okazuje się podczas rozgrywki nieoceniona.



STRZELEC

Najcięższy pancerz i największy kaliber broni to znak firmowe tego wojownika (i chyba nie nadrabia tym żadnych kompleksów). Jeśli szukasz się poważne natarcie, ten pan weźmie na siebie cały ciężar walki.



Breed

Strzelanka FPP/TPP

* Wymagania sprzętowe:
Procesor 600 MHz
128 MB RAM, 1 GB HDD

* Gra na platformy: PC, Xbox
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

* CDV / Cenega Polska
* www.breedgame.com

Różne lokacje, kilka rodzajów pojazdów, możliwość gry w grupie

Krótka muzyka, mało różnorodni przeciwnicy

Grafika

Dźwięk

Fajda

BREED niczego specjalnego do kampanii nie wnosi – jest, dość ciekawa strzelanka, w której poratujesz świat.

5

3

4

4+

Wersja 119.90

Roślinność prezentuje się bardzo dobrze

GANGLAND

W GANGLAND gangster zachowuje się jak szalony kowboj, wyjęty spod prawa



A mało być tak pięknie – rzekł kiedyś Jerzy Stuhr w „Seksmisji”. Ten gorzki komentarz pobrzmiewał mi w głowie, gdy siadałem do GANGLAND. Twórcy tej gry buńczucznie zapowiadali ogromny świat gry oraz możliwość kontrolowania wielu aspektów życia gangstera. W te bajeczki uwierzyłem tym chętniej, że producent – firma Mediamaesters – usytuowana jest w Kopenhadze, a więc sąsiaduje z IO (seria HITMAN). Pozytywne wzorce gry gangsterkiej były zatem w zasięgu ręki, jednak autorzy GANGLAND specja nie się tym nie przejęli.

A co to jest?

Zacznijmy może od klasyfikacji gatunkowej gry, bowiem nastrocza ona kłopotów. GANGLAND najbliżej do RTS-a, na co wskazywałby wygląd interfejsu oraz sposób kontrolowania jednostek. Z drugiej strony, program ma też elementy role playing takie jak rozwój postaci podczas rozgrywania kolejnych misji i montowanie swojej grupy uderzeniowej. Nie brakuje też aspektu „s-mowego” – po mieście Paradise City porusza się sporo postaci niezależnych. Z niektórymi

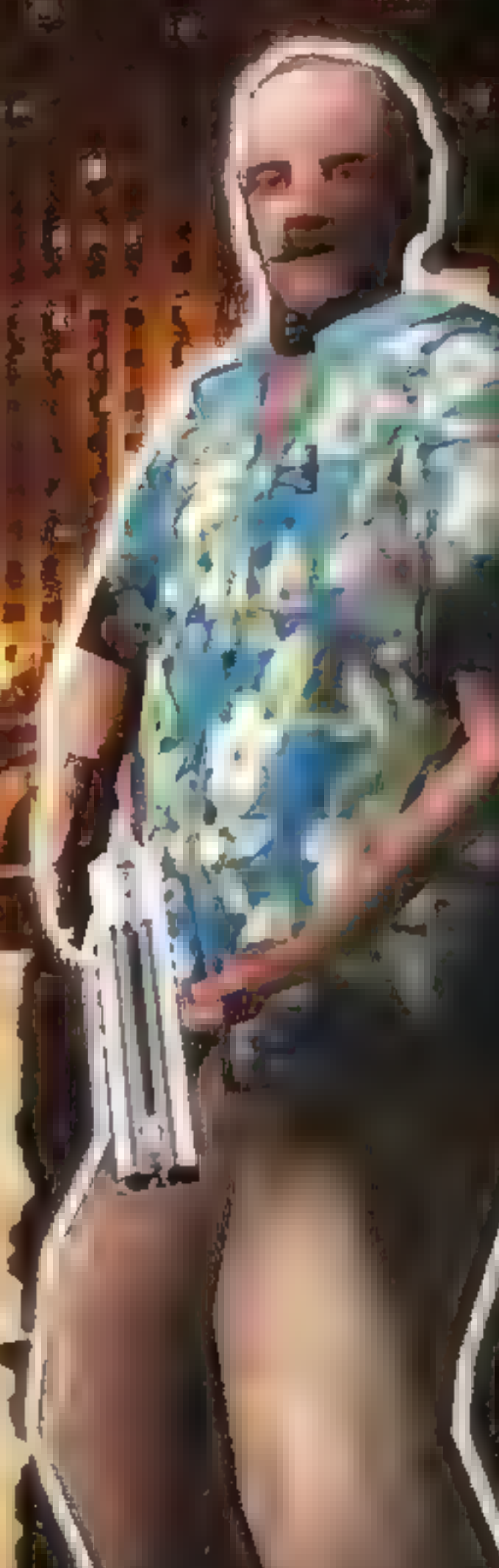
rymi można pogawędzić, kobiety w sobie rozkochać, a natrętnym przechodniom posłać okowaną kulę. Jakby tego miś-maszu gatunkowego było mało, GANGLAND od strony prowadzenia rozgrywki w największym stopniu przypomina grę zręcznościową, gdyż podczas wykonywania misji liczy się głównie skuteczność wymiany ognia.

W kampanii dla pojedynczego gracza na wykonanie czeka szesnaście rozbudowanych misji, w trakcie których mścisz się na swoich trzech braciach. Cóż takiego twoi krewni zrobili, by zasłużyć sobie na śmierć? Ano zabili twojego czwartego frateńka i uciekli z Palermo do Paradise City. Poza zemstą, rozbudujesz też wpływy swojej rodziny mafijnej, wymuszając haracze, wchodząc w „spółki” z właścicielami bimbrowni, sklepów z bronią, restauracji i domów publicznych. Gdzieś po drodze przyjdzie chwila na ustakowanie się i jakiegoś „za zonę pójście” oraz przedłużenie rodu.

Miasto zbrodni

Życie w Paradise City nie należy do lekkich. Ciężko jest tutaj koncom innym przedsiębiorcom, bowiem gdy tylko do nich zawitasz, mogą się spodziewać propozycji nie do odrzucenia. Albo oddają ci 25% utargu, a bo pozwalają twoim rodzinie wejść w spółkę, co z kolei wiąże się z jednej strony z oddaniem 50% swoich dochodów, a z drugiej, ze świętym spokojem. Twoje życie także nie należy do najłatwiejszych, ponieważ twój capo co i rusz wysyła cię na kolejne niebezpieczne misje, w których za swoich prześladowców będziesz mieć zdesperowanych kuzynów przeciwniej rodziny. Ci nigdy nie zważają się użyć broni ciężkiego kalibru, nawet jeśli jest dwunasta w południe, obok bawią się rodziny z dziećmi, a wice patroluje po cianci.

Ta chęć zbrojnej konfrontacji to największy absurd GANGLAND. Przecież każdy kto uważnie siedzi wiadomości w telewizji i lubi filmy gangsterskie, wie doskonale, iż rodziny panujące w tym samym mieście starają się nie



MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN

Amerika lat 20 i 30. Ubiegłego stulecia. Samochody, wymuszenie haracze, nielegalny alkohol, morderstwa polityczne – ktoś by się oparł pokusę takiej kamery?



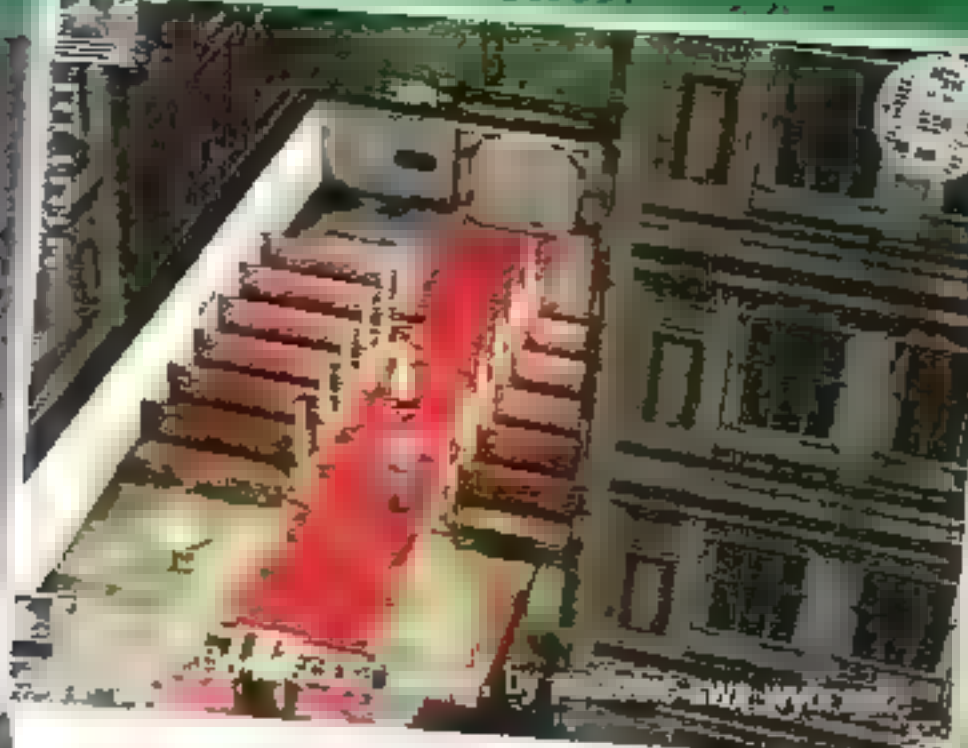
KINGPIN

Gra wyprodukowana przez twórców REDNECK RAMPAGE wywołała skandal swoją brutalnością oraz ostrym językiem. Mimo to w kręgu gangów przypada do gustu graczom na całym świecie.



GTA 3

Parochia i gangsterskie w USA. Dobre wolność poruszania się po mieście i free'andowanie dla oko brzoich rodzin mafijnych. Sama czysta przyjemność.



wchodzić sobie w drogę – chyba, że prowadzą akurat otwartą wojnę. Tymczasem w GANGLAND wystarczy, że pojawiasz się na ulicy w zasięgu wzroku przedstawiciela konkurującej rodziny a on natychmiast otwiera ogień. Co jeszcze dziwniejsze, te same postacie nie są już tak skłonne do boju, gdy wejdziesz do lokalu, który chronią.



W tym miejscu warto wspomnieć o S, zarówno przeciwników, jak i twoich kompanów. Nie owijając w bawełnę – jedni i drudzy zasługują na nagane z wpisaniem do akt. Zaczęć może od konkurencji: co z tego, że tak chętnie z tobą walczą, skoro nie mają absolutnie żadnego pomysłu na taktyczne rozegranie batalii? Stoją więc w jakimś ściśle określonym miejscu i bez żadnych reguł opróżniają swoje magazynki. O jakiegokolwiek współpracy w grupach nie może być mowy. Twoi kumpie zachowują się równie beznadziejnie. Po pierwsze, ci, którzy posiadają broń pozwalającą jedynie na walkę w bliskim kontakcie, bezmyślnie pchają się pod rufy karabinów maszynowych wroga. Po drugie, co często rzuca w typowych strategiach czasu rzeczywistego, twoi kamraci nie potrafią skalkulować ryzyka i atakują, gdy tylko wróg zjawi się w zasięgu ich działania. W efekcie nie obędzie się bez częstego wyciągania podkomendnych z apresją.

Dzień się

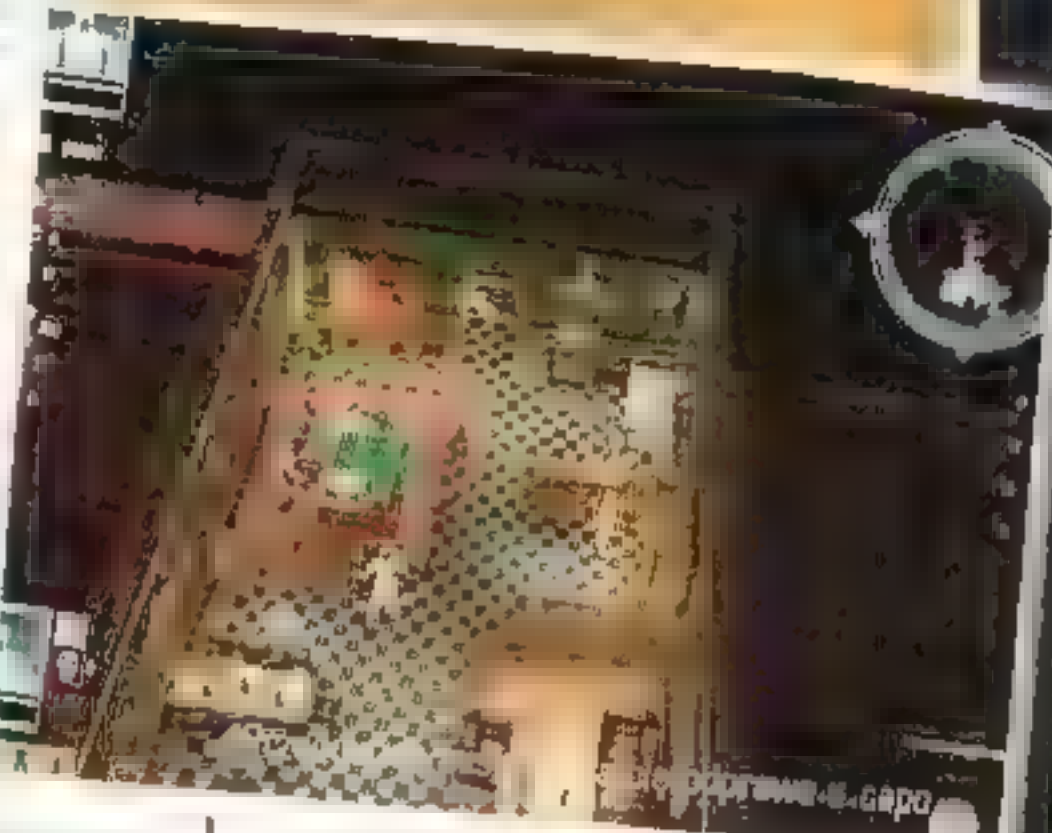
Misje (niestety mocno liniowe) w GANGLAND bardzo szybko stają się naprawdę trudne. Zanim trafisz w miejsce przeznaczenia będziesz musiał stoczyć kilka potyczek, natomiast docierając do celu, napotkasz całe hordy oponentów. Skuteczne wykonanie misji utrudnia jeszcze kilka istotnych wad programu. Nie można zapisywać stanu gry w trakcie wykonywania misji (sic!), rozkład pomieszczeń budynku i jego „obsadę” poznasz dopiero po wejściu do środka, wreszcie sama walka jest chaotyczna i spokojne planowanie raczej nie wchodzi w rachubę. Chcesz wygrać? Recepta jest prosta – zbij całą swoją ekipę razem i polujcie na pojedynczych przeciwników. Miłą odmianą jest poszukanie sobie żony, o czym piszę w oddzielnej ramce. Tym, którzy znajdują się single-playerem, pozostaje opcja gry wieloosobowej, w której do dyspozycji są dwa tryby zabawy – Conquest, czyli budowanie imperium zbrodni, lub Skirmish, a więc radosna i niezobowiązująca potyczka zbrojna z internetowymi przeciwnikami.

W kwestii grafiki i dźwięku o GANGLAND także nie da się powiedzieć za wiele dobrego. Miasto jest sporej wielkości a jego wygląd zasługuje na ozwórkę. Za to animacja postac

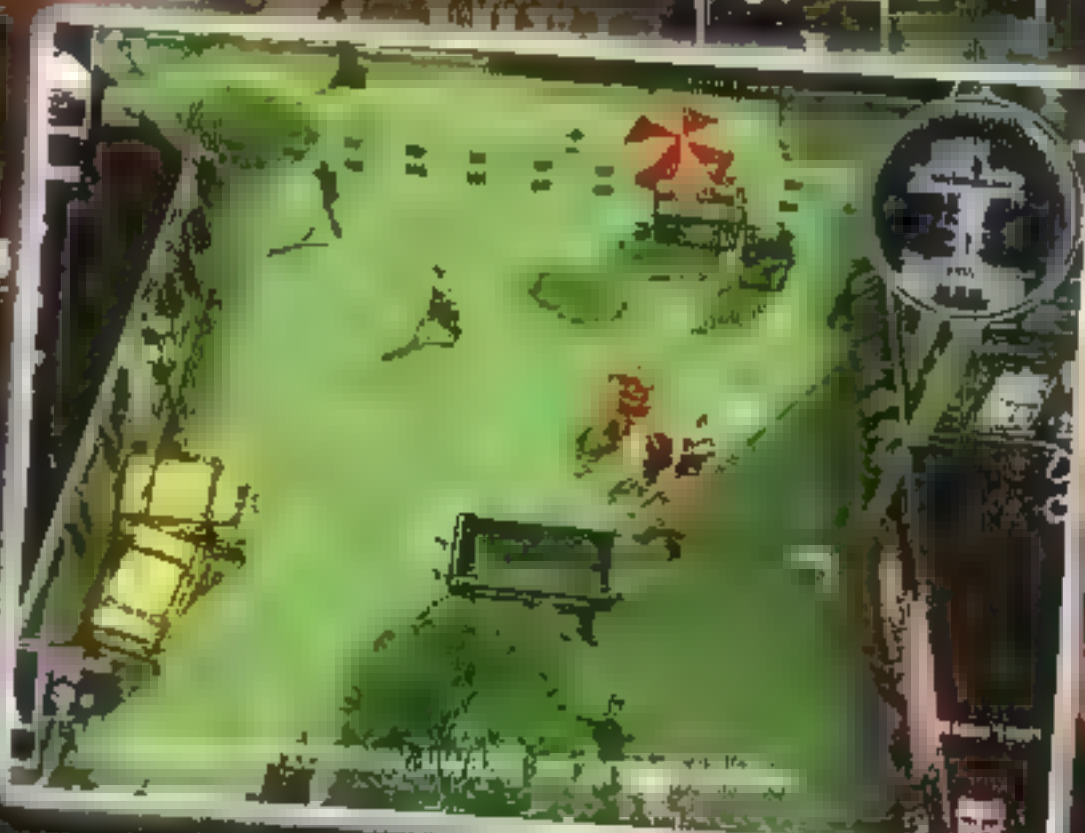
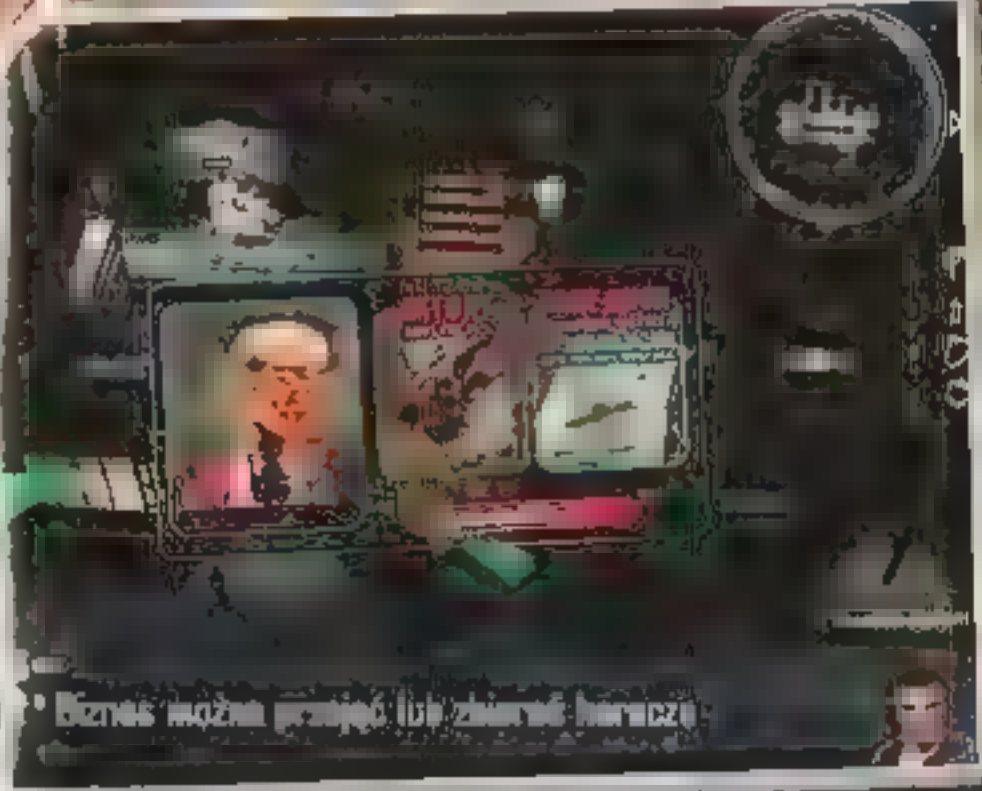
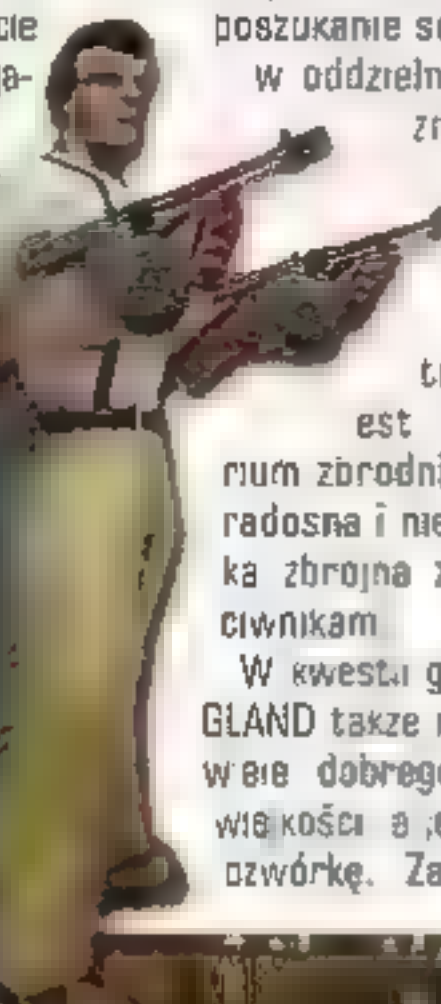
KOD HONOROWY

Zemsta i a braciach jest jednym z motywów gry. Dlaczego musisz samę dokonać? Dlaczego w zgodzie z sycyjskim nieoficjalnym kodeksem honorowym nazywanym „Omerta” (honor) który prywatne sprawy rozstrzygać poza strukturami rządowymi. Głównym narzędziem omerty jest vendetta czy zemsta. W krótkim skrócie zasady omerty są następujące:

- kłopotów nie potrafi rozwiązać swojego problemu bez pomocy rządu jest albo głupcem a bo tchórzem,
- kłopotów nie potrafi rozwiązać swoich kłopotów bez udziału państwa jest jednym i drugim
- tchórzostwem jest walczyć swojego sądownictwa w ręce sądu tak samo jak tchórzostwem jest nie odpowiedzieć przemocą na przemoc
- zraniony człowiek nie wyjawia nazwiska swego oprawcy – to postępowanie godne bogactwa. Jeśli osoba napadnięta przeżyje ma obowiązki pomścić swą zranioną osobę. Omerta powinna być do napastnika „Jeśli przeżyje zabiję cię. Jeśli umrze jest ci przebaczone”



i wydajność silnika są już o wiele słabsze, co widać zwłaszcza podczas walk z większą ilością mafijnych żołnierzy. Muzyka i dźwięk to prawdziwa porażka – krótkie, powtarzające się odzywki i beznadziejne melodie doprowadzają uszy do całkowitego okłapu. W czasach, gdy wśród gier mafijnych rządzą MAFIA, GTA czy HITMAN, GANGLAND nie ma wielkich szans na zdobycie zbyt wielu fanów. W tę dziwną kombinację strategii, S.M'a, zręcznościówki i RPG a pograć można, a z zachwycać się nią nie wypada. Arrivederci, GANGLAND – ja już raczej, do ciebie nie wrócę.



Gangland

Strategia

Wymagania sprzętowe:
Procesor: 3+
256 MB RAM / 4.5 GB HDD

Gra na platformy: PC
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

Wydawca: Interactive / Cenzura Polska
Wydawca: Cenzura Polska

Warianty: 3D, 2D, 3D+
Obszar: 3D, 2D, 3D+

Stwierdzone S. bezna-
dziejnie: 3D, 2D, 3D+
podczas: 3D, 2D, 3D+

Grafika
Dźwięk
Fajda

GANGLAND godzi-
mość: 3D, 2D, 3D+
nie jest niestety
najwyższych lotów

3+



**Podobno gry taktyczne
wymagają cierpliwości.
Jeśli ją masz, czeka cię
wspaniała zabawa
z bronią
w ręku**



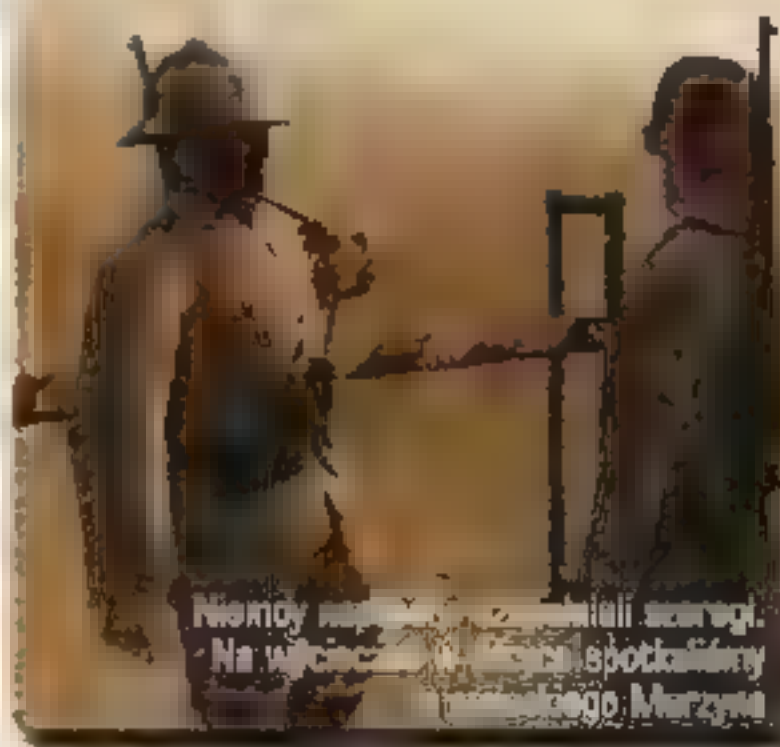
DELISLE
COMMANDO

Wynaleziony przez Williama De Lisie w 1942 roku, zbudowany na podstawie mocno zmodyfikowanego ENFIELD 303. Karabin wykorzystywał siedmiostrzałowy magazynka od COLT 1911, dodatkowo miał zintegrowany tłumik. Był praktycznie niesłyszalny z odległości większych niż 50 metrów.

Waga. 3,6 kg, Magazynek. 7 naboj. Zasięg efektywny. 260 m, Kaliber. 45



Nasz oddział dostał motor. Niestety, mieszczą się tylko trzy osoby. Co kilometr biegu się zmieniamy – nie jest tak źle



Niemcy nie mieli szans. Na wieczną spoczną. W tym momencie.

H&D2 oferuje trzy rodzaje kampanii: dla całego oddziału, dla samotnego wilka oraz rzeźnię. Z pewnością gra w pojedynkę jest łatwiejsza, ale nie przynosi takiej satysfakcji jak walka całą grupą żołnierzy. Sprawne panowanie nad oddziałem komandosów to esencja rozgrywki w H&D2. Ostatni tryb polega na wyścigu przeciwnika do do nogi, łącznie do dyspozycji masz 23 misje (podzielone na 9 kampanii), rozgrywane się w przeróżnych zakątkach świata: od skrajnym lodem Norwegii, przez gorące pustynie Północnej Afryki oraz gęstą dżunglę Birmy, do samego centrum okupowanej Europy.

Stwórz sobie wojaków

Przed rozpoczęciem właściwej zabawy masz możliwość doboru żołnierzy oraz ich wyposażenia. Wojacy opisani są – na wzór gier RPG – szeregiem atrybutów, takich jak zdrowie, siła, wytrzymałość, strzelanie, skradanie, pierwsza pomoc oraz otwieranie zamków. Dziwi fakt, iż obsługa wszelkiego rodzaju broni została ujęta tylko w jednej umiejętności. Nie ważne, czy strzelasz z pistoletu, ciężkiego karabinu, czy wyrzutni rakiet – pod uwagę brana jest zawsze tylko „wartość strzelania”. Z drugiej strony, czynność związana z otwieraniem wytrychami zamków została przypisana od ogólniejszej umiejętności, czyli zakradania się. Co gra, to obyczaj :-)

H&D2 daje możliwość kontrolowania czterech żołnierzy. By szybciej orientować się

w sytuacji, możesz przetaczać się w tryb TPP bądź FPP. Pierwszy o wiele lepiej sprawuje się podczas dowodzenia, drugi zaś przy własnoręcznym wykonywaniu krytycznych dla misji zadań, takich jak przebijanie się przez terytorium wroga czy wykradanie sprzętu bądź dokumentów.

Wielu ludzi sądzi, że gra taktyczna to rozrywka w sumie podobna do zręcznościowych strzeleń, gdzie proste czynności, takie jak poruszanie się czy strzelanie, są bardziej skomplikowane i wykonuje się je kilka razy dłużej niż powinno. Otóż wcale nie musi tak być. Dobrze przemyślana i zrealizowana gra taktyczna powinna promować myślenie na polu walki, bez zbytecznego nacisku na poznanie obszernej klawiszologii. Autorzy H&D2 o tym zapomnieli, pomimo licznych narzekania ze strony fanów po premierze pierwszej części H&D. W efekcie powstał mur przeciwności, który już na początku może zniechęcić wielu graczy.

Sztuczne bystrzaki

H&D2 kryje w sobie wiele niespodzianek. Nie wszystkie misje polegają na przedziranu się w ukryciu na piechotę przez terytorium wroga. Od czasu do czasu będziesz miał okazję odprężyć się, stając się strzelcem pokładowym na włoskim lotnisku podczas na lotu czy ciekając bombowcem przed eskadrą myśliwców. Biorąc pod uwagę wysoki poziom trudności „zwykłych” misji, jest to naprawdę świetny pomysł.

Po każdej misji otrzymasz podsumowanie, które oprócz syntetycznych statystyk ocen wykonanych zadań zawiera spis rozwiniętych umiejętności. Tak! Żołnierze zdobywają doświadczenie oraz rozwijają kondycję i siłę. Między innymi dlatego nie warto ignorować dodatkowych zadań czy nawet odpuszczać sobie treningu.

Największym atutem H&D2 jest Sztuczne Inteligencja zarówno własnych żołnierzy, jak i przeciwnika. Przeciwnicy będą się starali ogłosić alarm w momencie zauwa-

żenia twoich żołnierzy. Podczas wymiany ognia ostrożnie ostrzeliwać się z lepiej usytuowanych punktów, kiedy ich kumple spróbują oskrzydlić twoje pozycje i wciąć cię w krzyżowy ogień.

Od SASA do...

Special Air Service, SAS, 22. Pułk Specjalnej Służby Powietrznej, Elitarna brytyjska jednostka uderzeniowa, której motto brzmi „Kto ma odwagę, zwycięża” (Who Dares Wins), powstała w 1941 z inicjatywy oficera armii brytyjskiej, porucznika Davida Stirlinga. Pomysł Stirlinga polegał na zwalczaniu wrogich celów za pomocą małych, pięcioosobowych grup żołnierzy. Stirling chciał, by członkowie tych grup byli ludźmi wyjątkowymi. Ich selekcja, trening i wyposażenie powinny być wszechstronne, by byli w stanie wykonywać misje przy użyciu wszystkich dostępnych środków. Po sugestii Stirlinga dostrzeżono potrzebę takich działań i w 1943 polecono stworzenie takiej jednostki. Tak powstał pierwszy regiment SAS. Jednostka, będąca częścią Zgrupowania Sił Specjalnych Wielkiej Brytanii, ma swoją bazę w Hereford.



Majówka była całkiem udana. Z naszego punktu widzenia. Nasz angielski pogoda

MP-44 ASSAULT RIFLE

Jeden z pierwszych prawdziwych karabinów szturmowych i jednocześnie inspiracja dla autorów znanego na całym świecie AK-47. MP-44 został tak skonstruowany, by łączyć w sobie siłę ognia karabinu maszynowego i właściwości strzelby. Pierwszy raz został użyty w grudniu 1944 roku. Waga: 4,3 kg; Magazynek: 30 nabo; Zasięg efektywny: 700 m; Kaliber: 7,92 mm



M1 GARAND

W 1936 była to standardowa broń Stanów Zjednoczonych, pomimo swojej poważnej wady: wyrzucany magazynek wydawał charakterystyczny dźwięk podczas upadku na twarde podłoże, co sygnalizowało wrogowi, że strzelec trzyma rozładowany karabin. GARAND okazał się jednak niezawodny i wkrótce znalazł się na wyposażeniu wojsk całego świata. Waga: 4,31 kg; Magazynek: 8 nabo; Zasięg efektywny: 440 m; Kaliber: .30



ENFIELD 38

Zerówna firma ENFIELD, jak i WEBLEY produkowały pistolety kalibru 38, które były podstawowym wyposażeniem oficerów i specjalistów, takich jak: kierowcy, operatorzy radiowozów czy strzelcy pokładowi. Pistolety te cechowały się pojedynczym i podwójnym systemem działania oraz łatwym dostępem do komory w celu szybkiego przeładowania. Waga: 0,72 kg; Magazynek: 6 nabo; Zasięg efektywny: 30 m; Kaliber: .38



BROWNING AUTOMATIC RIFLE (B.A.R.)

Adoptowany przez armię Stanów Zjednoczonych w latach 30 B.A.R. stał się podstawowym, lekkim karabinem maszynowym. Mógł być z łatwością instalowany na czołgach i samochodach terenowych, oraz używany przez piechotę do prowadzenia ognia zaporowego.

Waga: 14 kg; Magazynek: taśma; Zasięg efektywny: 1500 m; Kaliber: .30



To nasze pamiątkowe zdjęcie z polowy wiodorybów. Nic nie złowiliśmy, chociaż odpaliliśmy wszystkie bomby głębinowe

Potrafia nawet uciekać co jest dość rzadką rzeczą w grach. Inteligencja twórców podkomendnych w duże mierze zależy od wydanych im rozkazów

H&D2, pomimo swojej tematyki, jest pełne życia. Łatwo to zauważyć, kiedy przyglądasz

Klawiszologia stosowana

Sugerowany przez autorów zestaw klawiszy jest istną zmołą. Z pewnością nie przypadnie do gustu wszystkim graczom – na przykład mi całkowicie nie odpowiadał. Rozsądnym rozwiązaniem byłoby wprowadzenie kilku różnych zestawów klawiszy – jednak czegoś takiego tutaj nie uświadczysz. Wszystkie zmiany musisz wprowadzać samodzielnie. Na dodatek gra nie informuje o wykorzystaniu danego klawisza przy innej opcji, tylko wykazuje poprzednią

się działaniom wroga z ukrycia. Żołnierze rozmawiają ze sobą w ojczyjstym języku o sprawach rzadko kiedy związanych z ich służbą – z pomocą przychodzą napisy z tłumaczeniem. Umiebianie baz wojskowych również prezentuje się bardzo ciekawie. Z pewnością nie można oskarżyć H&D2 o szablonowość. Tutaj każdy pokój, wygląda inaczej. W sekretnych bazach naukowych znajdziesz tunele aerodynamiczne, sale projektowe, inżynierskie, montażowe, magazyny czy budki strażnicze

Z pomocą przychodzi trening na poligonie. Niestety nikt nie poprowadzi cię tutaj za rączkę. Nade trzeba posilkować się własną inicjatywą i zwiedzać różne obszary mapy a zawsze myślę o tym w wojsku wykonuje się rozkazy. W ten sposób dość szybko można się nauczyć obsługi, o ile przedtem nie zniechędzą się do gry

Realizm aż do bólu – ta idea przyświecała autorom podczas tworzenia tekstur oraz modelu fizycznego świata. Tutaj nawet przeszkody są zbudowane z różnego materiału. Drewniane powierzchnie można z łatwością przestrzelić, dlatego warto zwracać uwagę, za czym się kryjesz. Całe dostępne wyposażenie w H&D2 zaczerpnięto z rzeczywistości. Na stronie WWW gry można nawet obejrzeć długie tabele z technicznymi informacjami o każdej najmniejszej części wyposażenia. Jeśli misja składa się z kilku etapów, to w każdym kolejnym będziesz miał do dyspozycji jedynie ten sprzęt, który został ci z poprzedniego

Historia lubi się powtarzać. Pierwsza odsłona H&D miała masę błędów wszelakiego rodzaju, ale jednocześnie wiele zalet. Druga część prezentuje się identycznie, co jest raczej nie miłym zaskoczeniem. Myślałem, że autorzy albo dodadzą szereg nowych opcji, albo

przynajmniej pozbędą się starych robaków. Zamiast tego ponownie uraczono nas wspaniałą grą przesyconą licznymi błędami. Szkada Go-rąco polecam ją jednak wszystkim fanom taktyki II wojny światowej, a przede wszystkim tym, którzy podczas zabawy lubią korzystać z szarych komórek

Hidden & Dangerous 2

Taktyczna / Strzelanka

* Wymagania sprzętowe:
Procesor 1 GHz
128 MB RAM, 2 GB HDD

* Gra na platformy: PC
Wersja PL Multiplayer

* Klasa Softworks / Cegeja Polska
* www.cegeja.com

Stawiamy sobie pytanie: czy to jest gra? Nie jest, nie jest, ale czy to jest gra? Jak wyglądałby ten świat, gdybyśmy byli w nim? Nie jest, nie jest, ale czy to jest gra? Jak wyglądałby ten świat, gdybyśmy byli w nim?

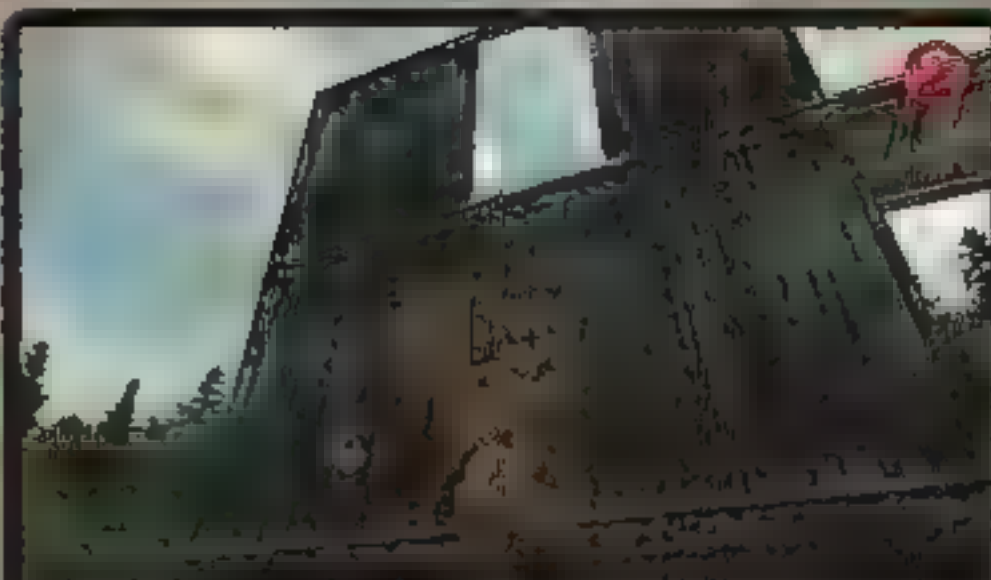
Grafika 5 Dźwięk 5 Fajda 4

Nie jest, nie jest, ale czy to jest gra? Jak wyglądałby ten świat, gdybyśmy byli w nim? Nie jest, nie jest, ale czy to jest gra? Jak wyglądałby ten świat, gdybyśmy byli w nim?

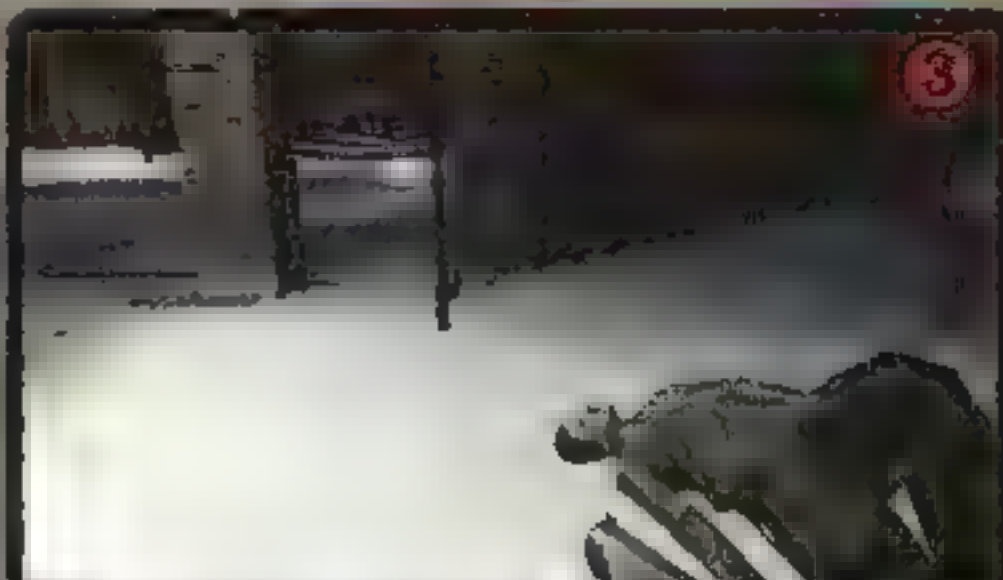
Ukryci i niebezpieczni



Dwa tygodnie musieliśmy czekać na deszcz, żeby można było rozpocząć trening wojenny w typowych angielskich warunkach



Mój lek wysokości nie pozwolił mi wejść wyżej niż na szczyt szczytów drabiny. Sierżant powiedział, że to nie szkodzi, bo w samolotach mamy tylko trzy szczyty



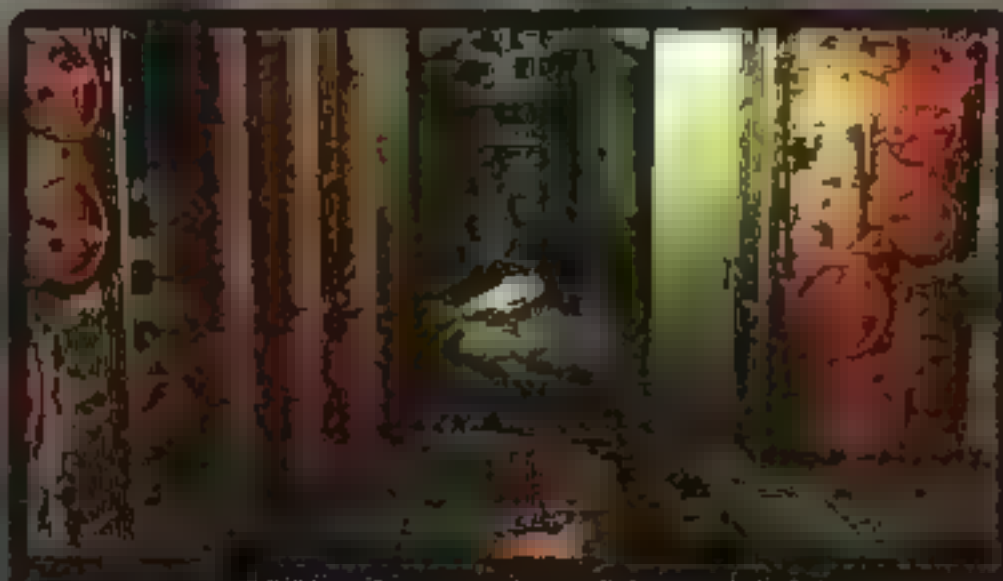
Najpierw zrzucili nas do tajnej bazy niemieckiej na dalekiej Północy. Jak się okazało, Niemcy nie znają umiaru w picie – to pewnie przez to zimno



Podczas poszukiwań lerkocięga spotkałem jednego Niemca. Zarzekał się, że on tutaj tylko śmieci przykłada



Zabrałem biedaka na nasz okręt wojenny, żeby się trochę ogrzał



Chłopaki znówu zaczęli bez mnie – następny razem oni idą atakować, a ja zakręcam kurki

SACRED

Unikniętości tych jest całkiem sporo (np. zdolność walczyć dwoma broniąmi naraz, przyspieszona szybkość regeneracji umysłu i ciała, większa skuteczność czarowania lub walki wręcz itp.). Dodatkowo każdy z bohaterów dysponuje kilkoma atakami zaliczającymi specjalnymi, właściwymi tylko jego profesji. Do złudzenia przypomina to drzewko z *DIABLO II*. Z jednym tylko zastrzeżeniem: zdolności specjalne nie mają nic wspólnego ze zdobywaniem doświadczenia, lecz są pozyskiwane dzięki magicznym przedmiotom, które po prostu zainicjują się w daną zdolność. I tak na przykład Gladiator uczy się uderzenia pozwalającego na zaatakowanie wielu wrogów na raz, Wampirzyca znowu formy, lepszego widzenia w nocy czy krytycznych uderzeń lub wysysania życia. Battle Mage opłacać długą listę zaklęć bojowych oraz ochronnych. Leśny Elf poznaje różne sztuczki strzeleckie, a nawet sztukę uzdrawiania. Serafin potrafi aparatować wroga, zadać serię szybkich kopnięć czy zaatakować w locie.

Świat

Autorzy starali się, aby świat *SACRED* był własnym dziełem i to im się w dużej mierze udało. Mieszkańcy wioski zajmują się swoimi sprawami, farmerzy pracują na polach, stwory błądzą sobie tu i tam, żołnierze patrolują okolicę. Świat ten jest jednocześnie pełen scenograficznych detali. Różnorodnie wyglądające domki, fortyfikacje, studnie, pola, drzewka, rzeki, strumienie – wszystko to zostało opracowane z dużą dokładnością i dbałością o szczegóły, przez co gracz może mieć wrażenie, iż porusza się w realnym świecie. Na przykład ściany domów obrasta winorośl, przy ogniskach pieczą się kociolki, ze strumienia wy-

Wymagaloby się, że zrealizowanie Bone *DIABLO II* to zadanie proste, łatwe i przyjemne. A jednak różne firmy już od dawna próbują odebrać serię *DIABLO* pełnię pierwszeństwa wśród gier RPG – i nigdy jeszcze się to nie udało. *NOX* czy *DUNGEON SIEGE* odnosili mniejsze lub większe sukcesy, ale hit Blizzarda nadal pozostawał bezkonkurencyjny. Tak też jest i w tym wypadku.

Pojawia się bohater

W *SACRED* masz do dyspozycji sześć bohaterów o zupełnie odmiennych możliwościach. Gladiator to świetnie władający bronią osłak, Wampirzyca i Serafin są wojownikami, posiadającymi również specjalne uzdolnienia magiczne, Battle Mage głównie powinien posługiwać się czarami, Wood Elf specjalizuje się w walce na dystans, a Dark Elf unie między innymi zakładać pułapki. Historia każdego z nich zaczyna się w innym miejscu i od innego zadania (a takiego rozwiązania bardzo brakowało mi w *DIABLO II*), lecz po krótkim czasie ścieżki nich się łączą. Rozpocząłem zabawę, grając równolegle Gladiatorom i Wampirzycą, zająłem również sprawdzić, jak zachowuje się reszta postaci. Wniosek jest jeden: czarowanie w tej grze, przynajmniej na początku, sprawia spore kłopoty. Bowiem użycie każdej zdolności specjalnej (a zaklęcia właśnie do nich się zaliczają) wymaga dłuższego lub krótszego czasu regeneracji. A więc w odróżnieniu od *DIABLO II* nie można tu atakować wrogów za pomocą magii z szybkością karabinu maszynowego. Więc przynajmniej na początku katar z mieczami w łapskach spisyuje się świetnie i jest najmniej kłopotliwy w prowadzeniu. Zwłaszcza że zaklęta paciski i strzały poruszają się statuczkowo wolno, co powoduje, że oddalony przeciwnik może zejść z linii ognia i uniknąć obrażeń. Wybór bohatera jest o tyle ważny, że na przykład Leśny Elf nie poznaje niemal żadnych sztuczek pozwalających na skuteczną walkę wręcz. Co powoduje, że jeśli nie lubisz postaci stosującej broń dystansową, kierowanie tym bohaterem będzie męczące i mało zabawne.

Rozwój bohatera

Herosi otrzymują doświadczenie za każdego zlikwidowanego wroga, a także za wykonanie niektórych misji. Po osiągnięciu kolejnego poziomu doświadczenia mogą dodać bonusowe punkty do swoich cech (takich jak siła, wytrzymałość itp.) oraz ulepszyć broń, którą wybrał następną.

DIABLO II pozostaje niedoścignionym wzorem role-playing akcji. Niestety SACRED, pomimo wielu zalet, również nie przeskoczył tej bariery



Każdy z sześciu bohaterów rozpoczyna przygodę w innym miejscu i od innego zadania. Tutaj widzisz pierwszą walkę Battle Mage'a.

Ustaw kamerę, jak sobie życzysz



W Sacred możesz ustawić kamerę w ten sposób, jak chcesz. W menu gry znajdziesz opcję "Ustaw kamerę". W tym menu możesz wybrać, czy chcesz, aby kamera była ustawiona na "Dobre", "Złe" lub "Średnie". Możesz również wybrać, czy chcesz, aby kamera była ustawiona na "Dobre", "Złe" lub "Średnie".



W Sacred możesz ustawić kamerę w ten sposób, jak chcesz. W menu gry znajdziesz opcję "Ustaw kamerę". W tym menu możesz wybrać, czy chcesz, aby kamera była ustawiona na "Dobre", "Złe" lub "Średnie". Możesz również wybrać, czy chcesz, aby kamera była ustawiona na "Dobre", "Złe" lub "Średnie".



Walka na mase

W Sacred możesz ustawić kamerę w ten sposób, jak chcesz. W menu gry znajdziesz opcję "Ustaw kamerę". W tym menu możesz wybrać, czy chcesz, aby kamera była ustawiona na "Dobre", "Złe" lub "Średnie". Możesz również wybrać, czy chcesz, aby kamera była ustawiona na "Dobre", "Złe" lub "Średnie".

W Sacred możesz ustawić kamerę w ten sposób, jak chcesz. W menu gry znajdziesz opcję "Ustaw kamerę". W tym menu możesz wybrać, czy chcesz, aby kamera była ustawiona na "Dobre", "Złe" lub "Średnie". Możesz również wybrać, czy chcesz, aby kamera była ustawiona na "Dobre", "Złe" lub "Średnie".

Wrogowie

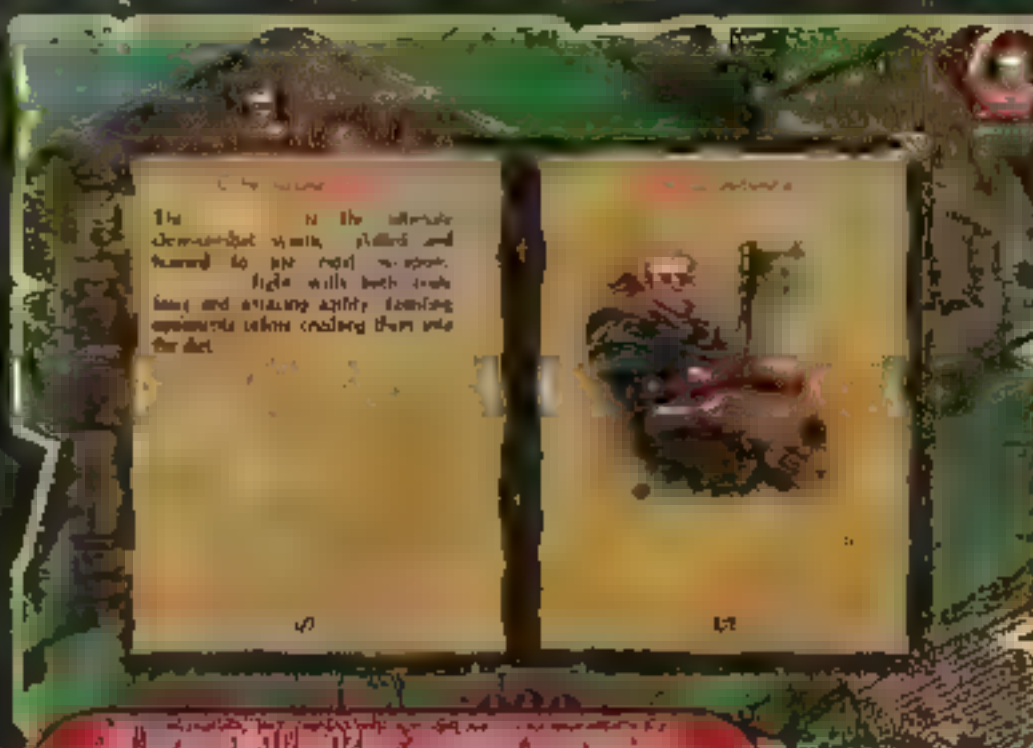
Jak w każdym role-playing, a zwłaszcza role-playing akcji, siekanie jest podstawą zabawy. Każdy z bohaterów musi dać sobie radę z tysiącami wrogów, poczynając od niegroźnych goblinów, poprzez bandytów, aż po tralle czy różne latające maszyny. Oczywiście na drodze do chwale czeka też wielu złych ludzi – na przykład handlarzy niewolników, wojowników, złodziei i innych. Najczęściej z nich się nie bój, bo są głupi, co oznacza, że popełniają błędy typowe dla większości RPG.

W Sacred możesz ustawić kamerę w ten sposób, jak chcesz. W menu gry znajdziesz opcję "Ustaw kamerę". W tym menu możesz wybrać, czy chcesz, aby kamera była ustawiona na "Dobre", "Złe" lub "Średnie". Możesz również wybrać, czy chcesz, aby kamera była ustawiona na "Dobre", "Złe" lub "Średnie".

W Sacred możesz ustawić kamerę w ten sposób, jak chcesz. W menu gry znajdziesz opcję "Ustaw kamerę". W tym menu możesz wybrać, czy chcesz, aby kamera była ustawiona na "Dobre", "Złe" lub "Średnie". Możesz również wybrać, czy chcesz, aby kamera była ustawiona na "Dobre", "Złe" lub "Średnie".

Zadania

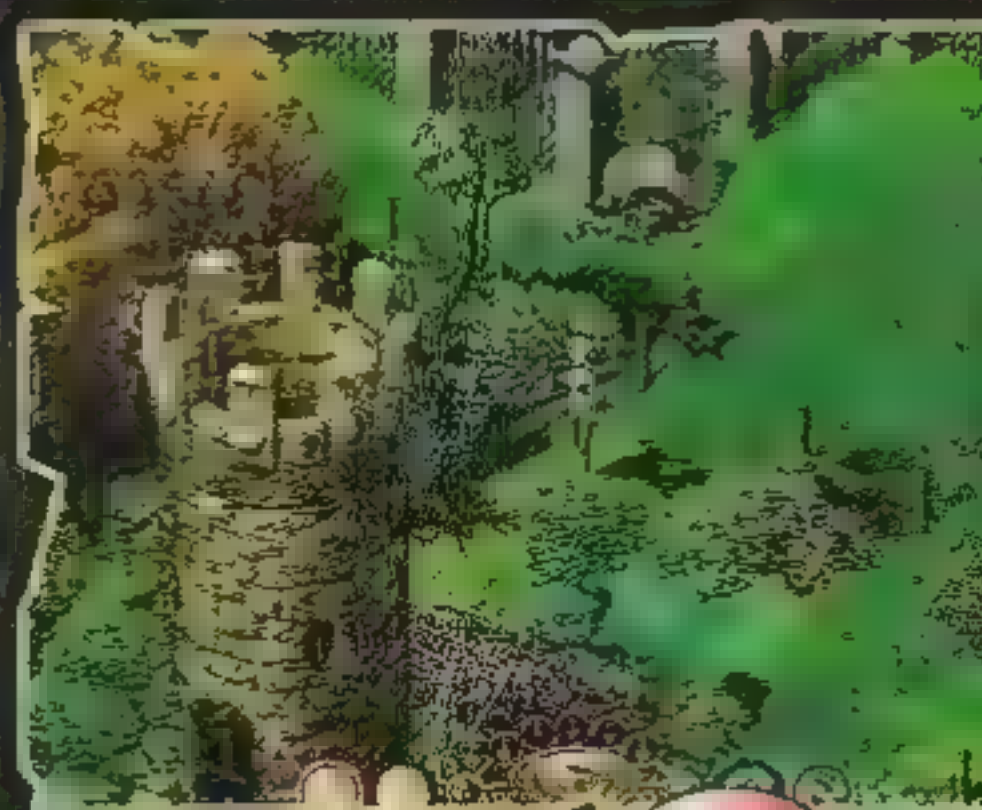
Niestety, w Sacred – jak niemal we wszystkich RPG – masz do czynienia z wieloma dość banalnymi i standardowymi zadaniami. A to jakieś kniołki co zgubił, trzeba mu to pomóc odnaleźć, a to komuś wilki zaatakowały owce, a to kogoś porwano lub w pobliżu grasuje bandyta. Pytanie, co w okolicy robisz w takim razie? Wszyscy żołnierze oraz strażnicy, skąd wiesz, że ty musisz się zajmować drobnymi sprawami policyjnymi i porządkowymi? Ważne jest jednak, że od strony technicznej zadania zostały przygotowane znakomicie. Każde z nich jest zapisywane (wraz ze szczegółowymi danymi) w twoim dzienniku. Minus jest to, że nie ma miejsca realizacji questu, a jedynie wyświetlenie na minimapie. Na dodatek zawsze możesz skorzystać z opcji "Sprawdź", w którą stronę masz się udać. Przyjęcie takiego rozwiązania bardzo ułatwia szybkie realizowanie wszelkich misji, nie narzucając ci nic, gdzie jest ten chłopak, którego musisz znaleźć, zardzewiał, a nie zgubiony na polu.



W Sacred możesz ustawić kamerę w ten sposób, jak chcesz. W menu gry znajdziesz opcję "Ustaw kamerę". W tym menu możesz wybrać, czy chcesz, aby kamera była ustawiona na "Dobre", "Złe" lub "Średnie". Możesz również wybrać, czy chcesz, aby kamera była ustawiona na "Dobre", "Złe" lub "Średnie".

Bajery

Naczelnym "bajerem" jest możliwość jazdy konnej oraz prowadzenia walki z siodła (z pewnymi ograniczeniami). Szkoda tylko, że autorzy zdecydowali się na nadmierny realizm – wzięcie każdego przedmiotu z ziemi wiąże się z tym, że heros z konia zsiada, a potem znów wdrapuje się na jego grzbiet. W każdej chwili możesz też poznać listę pokonanych przez siebie wrogów i dokładny zapis wszelkich zrealizowanych i niezrealizowanych zadań, a na mapie zobaczyć, kto na ich wykonanie czeka. Po naciśnięciu przycisku Alt wyświetlają się imiona wszystkich okolicznych postaci, a każda osoba, ważna z punktu widzenia przygody, jest zaznaczana świecącym się nad jej głową wykrzyknikiem lub znakiem zapytania. Wszelkie przedmioty, które wypadły ze skrzyni lub które znalazłeś przy zwłokach, błyszczą jak lampki, a więc nie sposób ich ominąć. Przy błędnym zastosowaniu ciosu specjalnego lub zaklęcia postać automatycznie zadaje zwykłe uderzenie. W ferworze walki nie to naprawdę spore znaczenie. W Sacred nie spodobało mi się tylko kilka rzeczy. Ze przygotowania zarządzania słowami (w piecaku przedaj czy później pojawi się bój, który trudno opisać). Nie zdecydowano się na wprowadzenie regulacji gęstości, co powoduje, że w noc albo w podziemiach niemal nie widać. Nie znajdziesz również w grze pasjonujących intryg oraz wstrząsających historii. Generalnie od strony fabularnej Sacred wydał mi się dość mdły.



Sacred

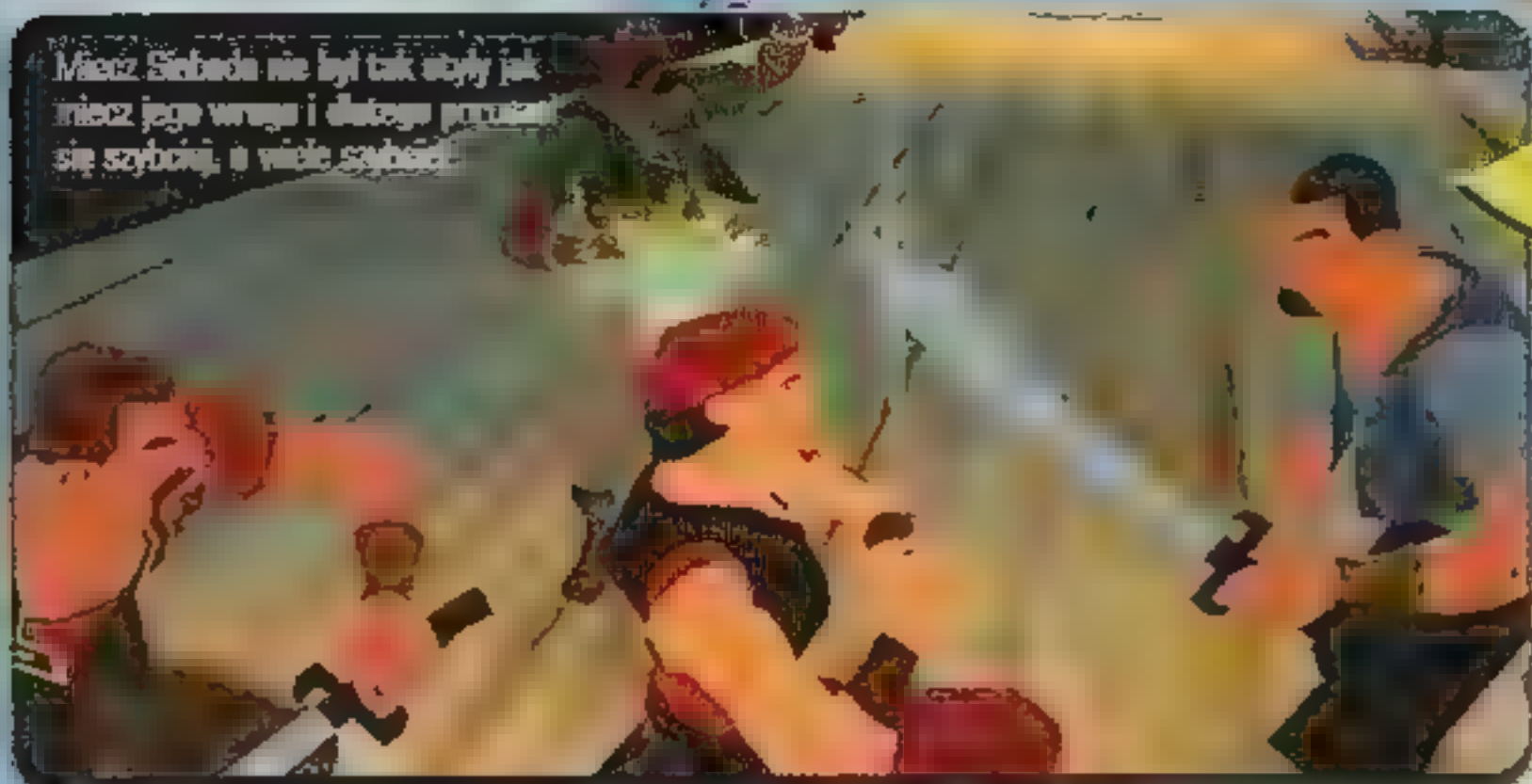
- Wymagania sprzętowe:
 - Procesor 1.4 GHz
 - 512 MB RAM
 - 1.6 GB HDD
- Gra na platformy: PC
- Wersja PL
- Multiplayer
- Wersja PL
- Multiplayer
- Wersja PL
- Multiplayer

5 4 5

5

Sinbad

Legend Of The Seven Seas



Historia Sinbada jest stara jak świat, a może nawet jeszcze starsza. Gdyby przyrzeć się jej dokładnie, okazałoby się, że ma brodę aż do samej ziemi i puentę rodem z taniej bajeczki dla mlekoosów. Nic dziwnego, że współczesne dzieciaki nie chciały poznać tytułowego żeglarskiego i omiły animowany film wytwórni Dreamworks bardzo szerokim łukiem. Gra być może przyciągnie je do komputera na chwileczkę, ale tylko na chwileczkę i ani minuty dłużej. Nie jest to bowiem produkt, w który chciałoby się grać dniami i nocami.

Główny bohater SINBAD: LEGEND OF THE SEVEN SEAS pływa po morzach i oceanach, łupiąc bogatych kupców i okradając złych poborców podatkowych. Pewnego dnia wpadnie na ślad legendarnej „Księgi Pokoju”, którą konkurencyjna ekipa marinerów szmugluje do zamorskiego kraju. Niemal od razu postanawia przywłaszczyć sobie cenne tomiście i przeprowadza atak na wroga. Ku zaskoczeniu, spotyka tam swego dobrego kumpla, Proteusza, i wielką bestię morską, której również zamarzył się abordaż.

Fabula gry nie różni się zbyt wiele od scenariusza filmowego i zawiera wszystkie jego najważniejsze elementy. Oto w kolejnym etapie zabawy Sinbad wraz z przyjaciółmi docierają do Syrakuzy i oddają księgę prawowitym właścicielom.

Kolorowych platformówek nigdy za wiele. Oby tylko stały na wyższym poziomie niż SINBAD...

ścielom. W czasie okolicznościowego bankietu tomiście ginie, a bohater wyrusza w podróż, by je odnaleźć. Po drodze poznaje całkiem spory kawałek lokalnej mitologii z syrenami, potężnym skorpionem i ptakiem Rokeem w rolach głównych.

Jedno wydaje się pewne – skakania i machania szabelką nikomu nie zabraknie. SINBAD jest klasyczną platformówką z widokiem TPP i całą masą przeciwników, posługujących się nie wiadomo-skąd. Większość z nich należy posiekać na plasterki zwykłym anahaskim mieczem, niektórych da się jednak rozpiąć na cztery ćwiartki dopiero przy pomocy wezwanych na

równie postaciom, jak i lokacjom brakuje szczegółów, przez co wyglądają prosto i dość ubogo. Namalowane są za to z charakterystycznym disneyowskim piętrem, przez co przypadną dzieciakom do gustu, lecz starszych graczy mogą zniechęcić. Nieźle wypadają też efekty dźwiękowe, lecz nie muzyka. Ta nudzi się już po godzinie zabawy.

Szkoda też, że autorom komputerowego SINBADA nie udało się zaprosić do współpracy aktorów, którzy użyczyli głosów bohaterom filmu. W kinie można było usłyszeć gwiazdy pierwszego formatu, m.in. Brada Pitta, Michaelle Pfeiffer i Catherine Zeta-Jones. W grze postaciom można jakby im zabawić języki wyzierać. Na ekranie pojawiają się tylko napisy.

SINBAD byłby naprawdę fajnym produktem, gdyby tylko bardziej go dopracowano. Słaba oprawa dźwiękowa i disneyowska grafika, a także uproszczona, krótka rozgrywka zyskują uznanie wyłącznie najmłodszych dzieciaków. Dla starszych firma Atari musi przygotować inne programy. Do roboty, nieroby!

Basnie Tysiąca i Jednej Nocy

Był sobie tłusty sultan, który był tak tłusty, że tłuszcz wylewał się z niego, tworząc tłuste zalecki. Takiego tłuszciocha żadna baba nie chciała. Tłusty sultan wkurzył się więc i zdecydował, że codziennie będzie dusił swym tłuszczem jedną babę. I tak przez lat 40 i 3/4 natłogowo dusił baby tłuszczem. Pewnego dnia nawinął mu się przed pysk chuda jak szczepa przechera o imieniu Szeherezada. Babcia rozwinęła język i zaczęła bójkę – a Aladin, haszczu i wielki deszcz. Zaważe łacił się w najciekawszym momencie; a sultan, chcąc do słuchać tej, nie zabijał jej. I tak szczepa uratowała świat przed tłuszczem.

Sinbad: Legend of...

Platformówka

- * Wymagania sprzętowe:
Procesor 600 MHz
128 MB RAM, 600 MB HD
- * Gra na platformy: PC
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer
- * Atari / brat polskiego dystrybutora
* www.is.atari.com/games/sinbad_pc_action

Ładna grafika – ładne
na przemiłe – w sensie
raz dla dzieci

Grafika 4
Dźwięk 3
Fajność 3

Antary gry postawili na „jakość” zamiast na „jakość”. Jedyne co się liczy to się



WANTED GUNS

Western jako gatunek przestał istnieć, bo wyginęli kowboje. Sam bohater gry WANTED GUNS wybił ich z tysiąc



Trudno, nie masz racji. Drewniane goziny nie da się rozstrzelać. Schowaj pistolet i poszukaj się grzechemi koni.

Czyby nowy tryb w grach komputerowych? Na to wygląda. Bohater GTA: VICE CITY to przestępca i burak, którego w rzeczywistości świecie lepiej bym nie podał. James Earl Ray z zapowiedzią go na widocznym thrillerze 'MANHUNT' zostaje całkowicie słusznie skazany na śmierć. Reverend Devlin, kowboj z WANTED GUNS, jest zbrojca, złodziejem i najwyżej w świecie świni. Takich właśnie śmieciarzy autorzy gier każą nam kochać.

A więc Devlin. Kim był, co zrobił? Dostał zęgo. W przeszłości należał do bandy Las Gachos i siał postrach na meksykańskim pograniczu. Mordował, rabiował, gwałcił i że się prowadził. Wreszcie zradził swych kumoszów, ściągając na nas lebi kowbojów, głów i czuchogłów do Stanów z nie swoim złotem. Po drodze zmierzył się na noże z swym najłepszym kumpem, Santiago Pedrazą.

Ubił go, lecz sam stracił w pojedynku oko.

Devlin zamieszkał w Teksasie i jako kowboj starał się żyć spokojnie. Wiele lat później na jego miasteczko napadli bandyci. Wyżłupi mieszkańcówn, zrabowali złoto, do chownego, zdemolowali jego kościół. Wkurzony bandziereza założył na lebi kapelusz, do pasa przypięł kolbę, podkuł konia i wyruszył ich szlakiem. Nie wiedział jeszcze, że los po raz kolejny zmieni go z Pedrazą.

Niewielkie, pustynne miasteczko, pełne kamieniami kanion, kopalin czy sztol - takie właśnie lokacje zwiedza Devlin w czasie swych wypraw po sprawiedliwość. Po drodze napotyka się napisanych nieprawą polszczyzną opisów oraz ujrzy całą masę cudów, z których nie śniło się filozofom. Wszystkie to za sprawą wątpliwej jakości animacji oraz niedopracowanej, sztywnej graficznej. Jedyną kowbojską muzykę stoi na zadowalającym poziomie. Problem w tym, że pechowa country a ten gatunek ma w Polsce niewielu fanów.

Miejsce podzielić można na cztery podstawowe typy. Pierwszy z nich i chyba najbardziej oryginalny przypomina znaną z GLEBA grę HOUSE OF THE DEAD 2. Gracz obserwuje świat z oczu bohatera i kieruje niewielkim celowniczym. Co jakiś czas kamera pełną gębą automatycznie do przodu zastrzymuje się i wówczas gracz bacznie obserwuje, jak wózek z przeciwnikami wyskakując bandzierek. Dopiero gdy gracz zlikwiduje ich wszystkich, kamera ruszy dalej. Wpominane cuda? Kule nie zawsze docierają do celu, waganiki kopalinne jedą pod górę, raz po waleniu kowboje potrafią lewitować, leżąc na wyciągniętym pistolecie. Na szczęście komputer co parę kroków zapisuje stan gry, dzięki czemu więcej FPP kończy się bez większych problemów.

Pozostałe trzy tryby WANTED GUNS są do siebie w tyle podobne, że oferują widok z kamery trójwymiarowej, z widokiem postaci, bez możliwości wygodnego sterowania kamerą. W pierwszym z nich bohater porusza się na koniu. Kieruje się przy pomocy klawisza W oraz myszy, może też skakać ponad przeszkodami. Gracz nie ogranicza się jednak do gniań naprzód jedynie możliwą drogą. Strzela też do napotkanych po drodze kowbojów. Klawiszem myszy przelatując odcinek śled ich głowę pojawia się charakterystyczne strzałki i luduje, że wiesz. W skrzynkach znajduje dodatkową naboje, lepsze strzelby i winchestery. Od czasu do czasu chwytają też łuteleczo, które przywraca jego siły życiowe.

Gdy Devlin nie ma konia, wędruje pieszo. Wówczas pokazanie do kowbojów ze wspomnianych strzelb i winchesterów bądź - alternatywnie - skradzie się po cichu i stara się, by nikt go nie zauważył. W tym ostatnim trybie, niezwykłym w grze COMMANDOS, widok zasięgu słuchu i wzroku wrogów. Wady? Fatałna sztuczna inteligencja oraz niedopracowana fizyka przedstawionego świata. Kowboje przenikają się wzajemnie, wpadają w mury, przyjmują po pięć strzałów na klacę, w ogóle się nie kryją.

Gracz morduje ich setkami. Jeśli dodeć do tego bardzo przeciętną grafikę i niewielki poziom złożoności zabawy, okazuje się, że WANTED GUNS jest produktem całkowicie przeciętnym, wartym dokładnie swojej ceny. Czy się ostry? Pewnie żony.

3

Wanted Guns

Acia

- Wymagania sprzętowe: procesor 600 MHz, 64 MB RAM, 400 MB HDD
- Gra na platformy: PC
- Wersja PL ☐ Multiplayer
- Indoe / PLAY
- www.wantedguns.com

3-strany temat fajnie napisany plus cena

Wykonanie wola chwila i pomsta do nieba

Grafika

Dźwięk

Fajda

3

4

3

Bardzo przeciętna i krótka zgrzecznościówka. Dzieci miastowe zobaczą w niej prawdziwego kowboja



Widok FPP - kamera fajnie skradzie się między budynkami, ale animacja postaci jest słaba

Widok TPP, bohater na koniu - można nim rozdeptać wroga, lecz traci się przez to siły

Widok TPP, bohater pieszo - zwiń wrogom na dach i stamtąd spokojnie ich powystrelaj

Widok TPP, bohater skradzie się - nie pozwól, by cię zauwazyli, bo powalą cię jedną kulą

WANTED GUNS: JAMES E. RAY, JAMES E. RAY, JAMES E. RAY



Troll Hugo nie ma szczęścia do gier komputerowych. Większość jego wirtualnych przygód stoi na tak niskim poziomie, że nawet poziom wód Bugu we Włodawie jest od niego wyższy. Miły wyjątek – trójwymiarowe wyścigi BUKKAZOOM – okazały się jedynym wypadkiem przy pracy. RJNAMUKKA udowodniła bowiem, że prócz przygotowywania ładnych, trójwymiarowych filmików autorzy gry nie potrafią dosłownie nic.

Fabula gry rozpoczyna się z chwilą, gdy Hu-

go postanawia wyruszyć w długą podróż. Po kilku dniach żeglugi dociera do porosniętej dżunglą wyspy W. Jej sercu mieszka plemię Kawa. Jego członkowie mają obsesję na punkcie rogów. Na widok Hugona padają na kolana, a w minutę później lądują go na tron. Nowa sytuacja początkowo szalenie się trollowi podoba. Wkrótce później

biedaczek odkrywa, że stał się wróżniem Kawów. Dziewczyna tubylcy po prostu nie pozwalają mu odejść!

Gracz obserwuje bohatera z góry. Kierując nim, próbuje odnaleźć w labiryncie niezbędne przedmioty (dynamit, lont, detonator), a następnie wysadzić bramę. W ten sposób trafia do kolejnego labiryntu, w którym szuka niezbędnych mu przedmiotów (dynamit,

lont, detonator), a następnie wysadza bramę. Oczywiście tubylcy przeszkadzają mu w tym, ciskając weń lotki, buteleczki z trującymi oparami oraz rybaczkie sieci. Hugo może się bronić. Rzuca we wrogów lotki, buteleczki z trującymi oparami i... niespodzianka – wali w nich m. ecem!

Tej jakości gra mogłaby powstać w 1994 roku. Dziś to już przeżytek. Nudny, wtórny, za to z ukochanym bohaterem dzieciaków.

2

WORLD RACE



Futurystyczne wyścigi samochodowe, wykorzystujące licencję Hot Wheels – serii żelazniaków produkowanych przez firmę Mattel. Wozów jest 35, niektóre przypominają samochody znane z ulic Warszawy czy Paryża, inne zaś niczego nie przypominają. Jeżdżą za to dość szybko.

Gracz przenosi się w przyszłość, która nie zna wojen i przestępczości. Ludziom nie grożą już rak, tryper i tyfus, częściej bowiem umierają z nudów niż w wyniku poważnej choroby. Niestety, okazało się, że zejścia z powodu zbyt szerokiego zewnica nie brakuje. Internet i trzydziesty serwują same kłoty, a rywalizacja Manchesteru ze Szczakowianką dawno już przestała kogokolwiek frazować. Mało tego: politycy nie są już tak żalosnie śmieszni jak w początkach XXI wieku! Nie można pośmiać się z bzdur, które plotą w Sejmie, bo Sejm zlikwidowali! Gdyby nie wyścigi po rozświetlonych neonami torach, nie byłoby więc po co żyć.

W HOT WHEELS po prostu wybierasz wóz i gnaśz do przodu. Trasy są dość kręte, nie brakuje na nich ostrych spiral i wraży. W niektórych miejscach postawiano banery oraz pasy turbo, dające pojazdowi dodatkowego kopa. Nie brakuje też pastylek nitroksu, dzięki



któremu dzieje dopalanie. Do czysto zręcznościowego, mocno sterylnego charakteru gry dopasowuje się model jazdy. Wóz prowadzi się glacko jak po lodowisku.

Autorzy gry mieli najwyraźniej świadomość, że zabawa nie jest zbyt emocjonująca. Wprowadzili więc możliwość rozbudowywania pojazdu, a także odstawiania prostych trików w czasie skoków z ramp. Nie uratowało to jednak HOT WHEELS, które są produkcją co najmniej przeciętną. Szkoda!

3

NEW STAR SOCCER 2

Druzyna narodowa lub ulubiony klubem kierowałeś na pewno już nie raz, więc wiesz, że piłka nożna jest grą zespołową i nawet największa gwiazda nie wygra meczu. Tylko w jaki sposób tak zmotywować zawodników, żeby chcieli ze sobą współpracować? NEW STAR SOCCER 2 pomoże ci zrozumieć punkt widzenia piłkarza.

Jak to w życiu bywa, początki są najtrudniejsze. Umiejętności masz raczej przeciętne i utrzymanie się w podstawowym składzie pierwszoligowego zespołu stanowi wyzwanie. Intensywne treningi to konieczność, ale odrobina szczęścia też jest niezbędna. Nawet je-



śli będziesz w mierę sobie radził, warto rozważyć zmianę klubu. Choćby po to, by zwiększyć swoje zarobki. A wysokie zarobki są niestety konieczne, aby ułożyć sobie szczęśliwe życie rodzinne. Kupowanie – i to cennych – prezentów, to praktycznie jedyny sposób, aby utrzymać dobre stosunki z rodziną, narzeczoną czy przyjaciółmi. Szkoda, że kwestia psychicznego

samopoczucia piłkarza została spłycona do szastania kasą. Tym bardziej, że fatalne relacje z bliskimi, trwające nawet kilka sezonów nie wywołują depresji czy spadku formy.

Druga wpadka to zbyt duży wpływ twoich poczynań na osiągnięcia drużyny.

Jeśli jesteś napastnikiem, to zdobywasz około 90% bramek strzelonych przez zespół. Taka ocena twojej siły oznacza również, że bez ciebie drużyna praktycznie nie istnieje. Jeśli złapiesz kontuzję, to przegracie nawet z ostatnim zespołem w tabeli. Notabene, czas leczenia kontuzji liczony jest w spotkaniach, a nie tygodniach, co jest dość dziwnym rozwiązaniem.

Mimo tych niedociągnięć, NSS2 to przyjemna gra, która niezwykle wciąga. Nawet fakt, że po kilku sezonach zabawa staje się dość monotonna, nie ułatwia wyrwania się z uzależnienia. Jeszcze tylko ten sezon, zakończ karierę po Mistrzostwach Świata – pretekst, by zostać przed ekranem zawsze się znajdzie.

4

KOKOMANDO

Ten mały kurczek jest popieprzony... ostrym pieprzem. To zresztą taka polska specjalność narodowa. Umieemy zrobić dobrą grę i w fazie betatestów sprężyć ją tak, że płytka ląduje w śmietniku.

KOKOMANDO opowiada historię kogutka, na którego kurczak napadły lisy. Rude koty porwały wszystkie kokoszki z obejścia i byłoby też jego zadusili, gdyby nie interwencja Kaczora. Płaskodzioby pusteńnik pomógł mu wydostać się z opresji, pokazał też, jak skakać po platformach i bronić się przed wrogami. To dzięki niemu Kokomando nauczył się strzelać z kuszy, wykorzystywać pistolet na wodę i granatnik jajeczny.

Gdy kogut opanował sztukę walki, wyruszył w podróż do Imperium Lisów. Po drodze przedarł się przez 20 zróżnicowanych poziomów, zobaczył lasy i bagna, wiesi piratów, tor gokartowy. Po drodze walczył z depresją. Nie, nie chodziło o wygląd – grafika była znośna, a dźwięk przyzwoity. Jednak koszmarnie niewygodne, nieprecyzyjne sterowanie męczyło niemłodziarnia. W dodatku biedny kogucik poruszał się niczym bohater gry ROBBO – paskudnymi drobnymi skokami. Za taką animację grafikom należy się parówka.



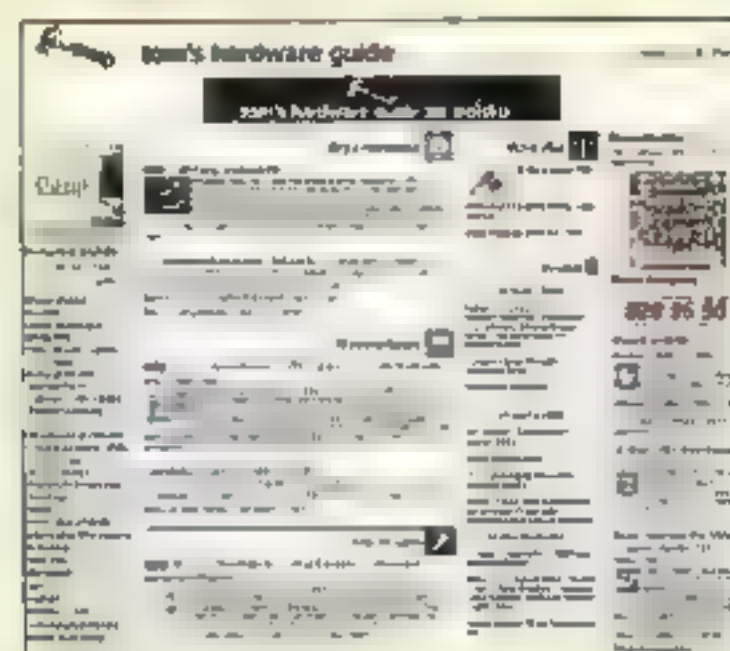
2

Poszukaj w Sieci...

Korzystając z Internetu, każdy może zdobyć dużą wiedzę o dowolnym zagadnieniu związanym z komputerami. Aby oszczędzić ci poszukiwań, przygotowaliśmy listę naszym zdaniem najlepszych serwisów o sprzęcie.

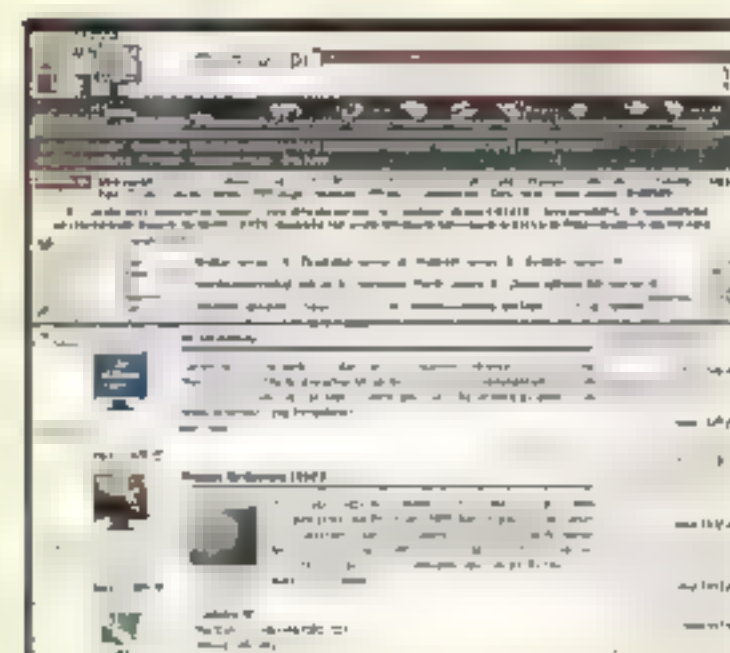
Tom i jego zabawki

Jeżeli interesujesz się sprzętem, to obowiązkowo powinieneś zapisać na stronę www.tomshardware.pl. Ten serwis jest poważanym na całym świecie źródłem informacji na temat hardware'u. Strona występuje w dziesięciu wersjach językowych, m.in. po polsku. Znajdziesz tam wiele obszernych artykułów na temat różnych urządzeń. Są karty graficzne, płyty główne, procesory, pamięci i inne. Wszystko napisane przystępnym językiem oraz opatrzone stosownymi obrazkami i objaśnieniami. Laboratorium Toma znane jest z niekonwencjonalnych testów. To właśnie tutaj sprawdzano zachowanie procesorów Athlon i Pentium 4 po zdjęciu z nich chłodzenia... Polska wersja jest niestety czasami odrobiną do tyłu z nowościami, więc polecamy również oryginalną, mieszczącą się pod adresem www.tomshardware.com.



Coraz więcej cali

Komputer trzeba niestety modernizować co jakiś czas (mnieciy robią to nawet kilka razy w roku). Nowe karty graficzne, procesory, większa ilość pamięci – to gady wymagalne najczęściej. Urządzeniem, które starzeje się wolniej, jest monitor. Zanim zdecydujesz się na jego zakup, powinieneś dokładnie przeanalizować, jak model będzie dla Ciebie najodpowiedniejszy. Nie warto więc czytać ozu przed takim zakupem. A wybór jest tak ogromny, że z początku trudno się połapać. I w tym pomoże strona www.monitor.pl. Znajdziesz tu wiele kompetentnych rzeczowych rad oraz dokładne testy i omówienie większości monitorów dostępnych na naszym rynku. Strona jest częścią większego portalu sprzętowego. Znajdziesz tu również odnośniki do stron o modemach, drukarkach, dyskach, skanerach i wielu innych urządzeniach.



Komputerowa spawarka

Ceny nagrywarek spadły na tyle, że nie są one już dołbre m luksusowym i każdy może sobie pozwolić na ich zakup. Najwięcej wiadomości o zagadnieniach związanych z nagrywaniem, znajdziesz w Internecie pod adresem www.cdinfo.pl. Serwis jest wyjątkowo sprawny i rzetelnie redagowany. Zawsze znajdują się

Odnawiamy Windows cz.2

Nie chcesz płacić za możliwość zmiany wyglądu Okienek? I dobrze, bo nie musisz... Wystarczy „poprawić” kilka plików i to ty rzadzisz systemem!

W poprzednim numerze pisaliśmy, jak za pomocą prostego programu zmienić wygląd Windows XP StyleXP (<http://www.tgtsoft.com>), bo o nim była mowa, pozwala szybko i sprawnie zmienić pocztowe i mocno już opatrzone Okienka w MacOS'a lub coś bardziej wyrafinowanego. Program ma jednak jedną, ale za to bardzo dokuźliwą wadę. Za darmo można z niego korzystać tylko przez 30 dni. Od czasu ukazania się ostatniego CLCKA! minął miesiąc, więc wszyscy, którzy zdążyli się już przyzwyczaić do nowego oblicza swoich Okienek, nagle stają przed trudnym wyborem. Zapłacić 20 dolarów i zostać z wyremontowanym systemem, czy pożegnać się z ładnym wyglądem, ale za to z zasobniejszą kieszenią, i wrócić do schematu „Silver”? Ani to, ani to – istnieje sposób uzyskania efektów, podobnych do generowanych przez StyleXP, poprzez modyfikację plików systemowych. Jest to metoda nieco trudniejsza niż instalacja gotowego programu, i wymaga od użytkownika pewnych umiejętności. Nasi czytelnicy jednak z pewnością sobie ze wszystkim poradzą.

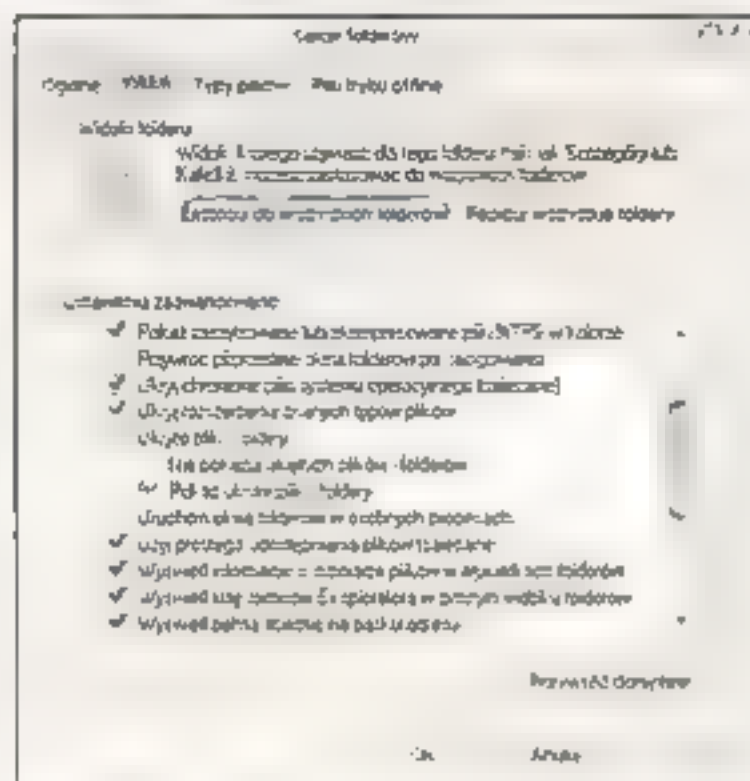
Operacja na otwartym sercu

Bill Gates bardzo nie lubi, jak ktoś grzebie w jego programach. Dlatego stara się utrudniać życie użytkownikom jego produktów i stosuje wielokrotne zabezpieczenia plików systemowych. Ma to swoje zalety, ponieważ utrudnia przypadkowe rozstrojenie systemu przez skasowanie lub zmodyfikowanie niewłaściwych plików. Z drugiej strony jednak zmusza nas do wlamywania się do własnego komputera tylko po to, żeby zmienić wygląd interfejsu systemowego. My się Gatesa nie boimy i wbrew jego woli doberzemy się do plików systemowych. Plik, który weźmiemy na tapetę, nosi jakże znaczącą nazwę – UxTheme.dll. Naszym zadaniem będzie usunąć z niego blokadę.

Na szczęście nie musimy edytować tego pliku w jakimś skomplikowanym hakerskim programie (choć mogłoby być), tyko posłużymy się chytą sztuczką, a właściwie chytym darmowym programikiem, który zmieni, uwaga... aż 8 bitów rzeczonego pliku. Narzędzie nazywa się UxThemePatcher (17 kB) i zostało przygotowane przez firmę TGTSoft, notabene producenta StyleXP (<http://files.themexp.org/tgtsoft/uxthemapatcher.zip>). Tak do końca nie wiadomo, dlaczego firma TGTSoft udostępniła taki program, skoro żyje ze sprzedaży StyleX. Ale to nie nasze zmartwienie, tylko ichniejszy speców od marketingu.

Program zdejmie blokadę z pliku UxTheme.dll i zapisuje go pod nazwą – UxTheme.pat. Zdawałoby się, że teraz wystarczy jedynie zamienić istniejące pliki i sprawa załatwiona. Niestety, przebiegły Bill rzuca nam w tym momencie kolejne kłody pod nogi. Zabezpieczenia systemowe, po pierwsze, nie pozwalają nadpisać plików. Po drugie, jeśli tylko system wykryje zmodyfikowany plik, od razu będzie chciał zamienić go na oryginalny. Polska myśl techniczna znalazła sposób i na to.

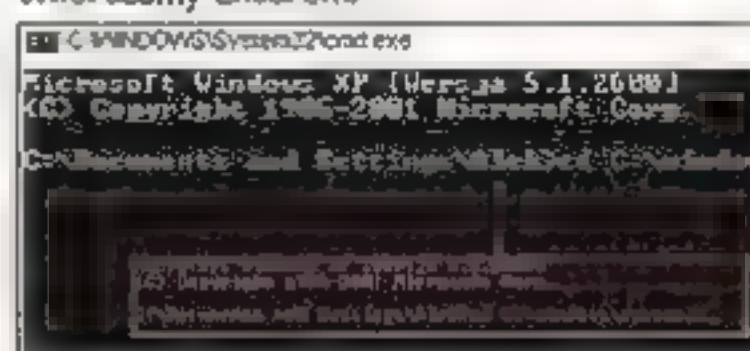
1. Przede wszystkim skopiuj wygenerowany przez UxThemePatcher plik – UxTheme.pat do odpowiedniego katalogu systemowego (zazwyczaj jest to: C:\Windows\System32). Tu wskazówka. Domyślnie wszystkie katalogi systemowe są ukryte i po wejściu do głównego katalogu Windows niektórych folderów nie widać. Aby to zmienić, należy w dowolnym oknie Eksploratora wejść do „Narzędzia / Opcje folderów” i tam w zakładce „Widok” zaapaszczkować opcję „Pokaż ukryte pliki i katalogi”.



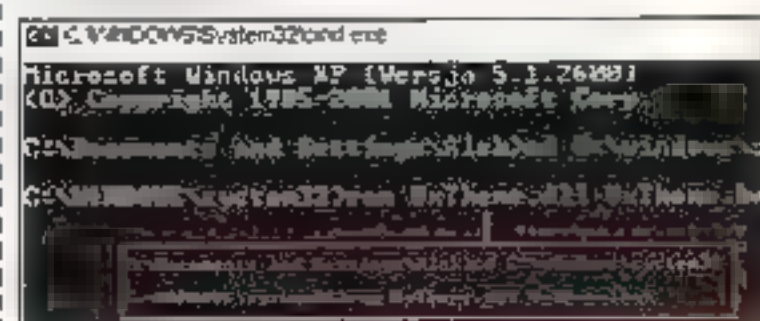
2. Po udanym kopiowaniu, w katalogu C:\Windows\System32 powinniśmy znajdować się dwa pliki: UxTheme.dll oraz UxTheme.pat.

3. Kolejnym krokiem będzie otworzenie konsoli systemowej. W tym celu wybierz „Start / Uruchom” i wpisz komendę „cmd”.

4. Dostajemy się do katalogu C:\Windows\System32 (po uruchomieniu konsoli wpisujemy: „cd C:\Windows\System32” i potwierdzamy Enterem).

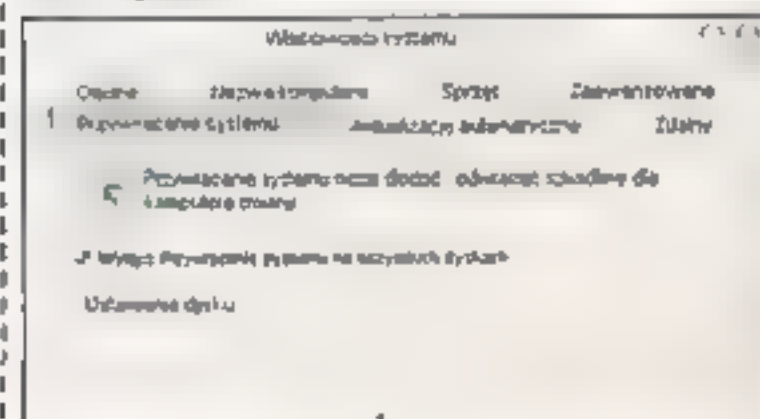


5. Następnie przygotowujemy kopię zapasową oryginalnego pliku. W tym celu wpisujemy następujące polecenie „ren UxTheme.dll UxTheme.bak”.

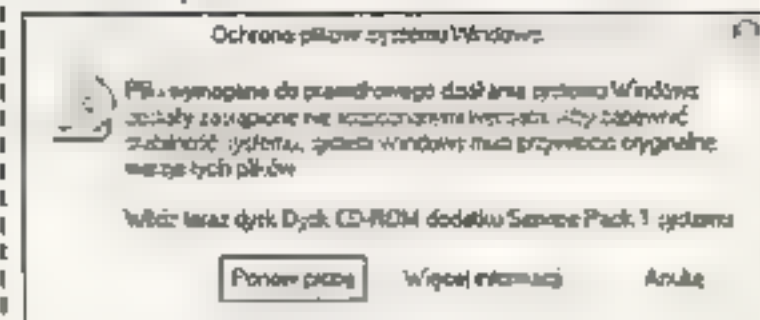


6. Teraz podmieniamy pliki: „ren UxTheme.pat UxTheme.dll”.

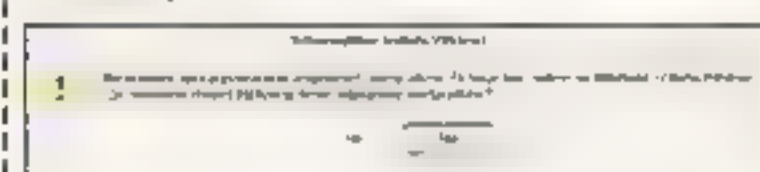
To jednak nie koniec zabawy w kotka i myszkę z naszym systemem. Aby uniknąć automatycznego przywracania systemu (System Restore), należy wyłączyć stosowną opcję. Można to zrobić w zakładce „Przywracanie systemu”, znajdującej się w „Panel Sterowania / System”.



Zaraz po zamianie plików nasz system wzburzy się niemilo i zaatakują nas groźnie wyglądającymi okienkami z ostrzeżeniami o potencjalnych niebezpieczeństwach takiej zmiany. Najpierw włączy się „Ochrona plików systemu Windows” i zaproponuje nam odzyskiwanie plików.



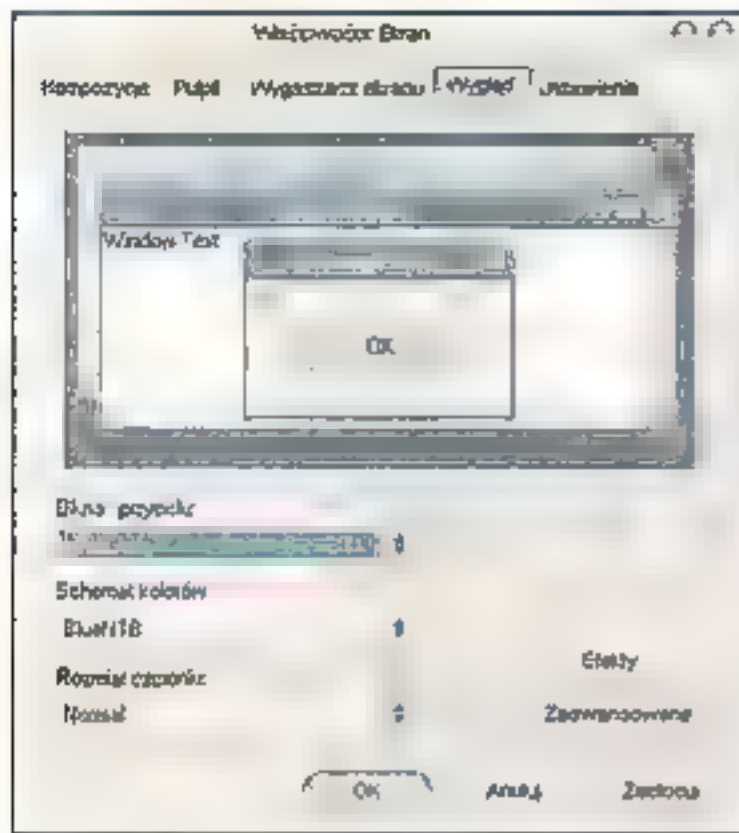
My oczywiście dziękujemy uprzejmie i wciskamy „Anuluj”. Namolna „Ochrona” nie da nam jednak spokoju i po chwili jeszcze raz poinformuje nas, że ośmieliliśmy się zmienić pliki systemowe, i zapyta, czy na pewno chcemy zapisać nieprawidłowe wersje plików. Nie po to tyle się napracowaliśmy, żeby teraz zrezygnować, dlatego przy drugim okienku konieczne wciskamy „Tak”.



Teraz „Ochrona” powinna już dać nam spokój i możemy przystąpić do najważniejszej części całej zabawy, czyli podmiany schematów.

Dodawanie schematów

W porównaniu z procedurą przygotowania systemu, samo dodawanie nowych schematów jest niezwykle proste. Na początek wy-



bierz coś ładnego z przepastnych zasobów dostępnych w Internecie (patrz tabela) i ściągnij na swój dysk twardy. Następnie rozpakuj pobrane archiwum i po prostu kliknij dwukrotnie na plik z rozszerzeniem *.msty.es. Otworzy się okno z właściwościami ekranu, w którym możesz dokonać dodatkowych modyfikacji (przycisk: „Zaawansowane”). Później wystarczy wcisnąć „OK” i cieszyć się nowym wyglądem Okienek. I to zupełnie za darmo

Jeśli chcesz wybierać schematy bezpośrednio z menu „Właściwości: Ekran / Wygląd”, ściągnięte pliki umieszczasz w katalogu C:\Windows\Resources\Themes.

W razie kłopotów

Niektóre starsze aplikacje nie zawsze dobrze wyglądają z nowym schematem. Czasem przyciski i nagłówki zostają z „klasycznym” wyglądem.



dem. Na szczęście istnieje niewielki darmowy program, który naprawi te drobne niedociągnięcia. Na stronie <http://www.bootxp.net/styleitxp/> znajdziesz aplikację StyleIt.

Obsługa programu jest bardzo prosta. Po uruchomieniu, w okienku „Select Executable to StyleIt” wybierasz odporny program i wciskasz „StyleIt”

Windows 95/98

Na koniec coś dla posiadaczy starszych wersji Okienek. W przypadku tych systemów znana logo i ekranów systemowych jest dość łatwa. Ekran startowy ukryty jest w pliku logo.sys, znajdującym się na dysku C. Podmiana takiego rysunku nie powinna sprawić trudności, ponieważ są to najwydajniejsze w świecie mapy bitowe, które można edytować w każdym programie graficznym. Jedyny problem możesz napotkać przy skalowaniu obrazka do odpowiednich rozmiarów.

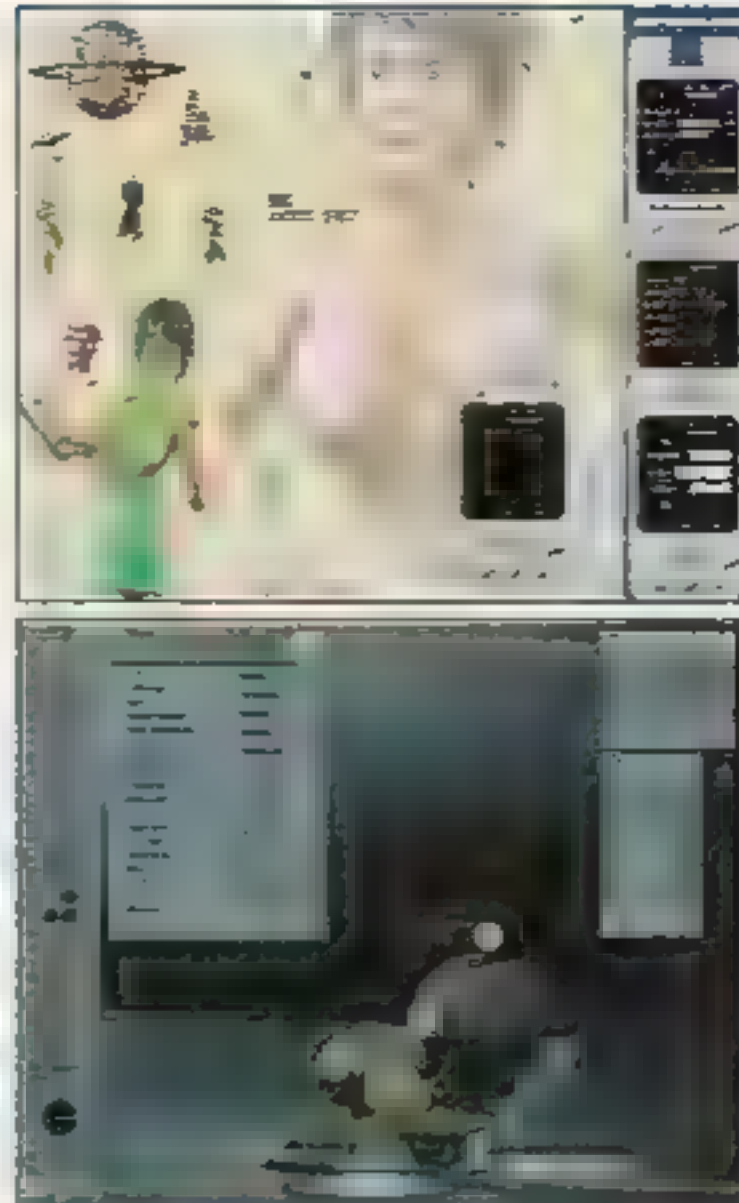
1. Najpierw przygotuj swój projekt w rozdzielczości 640 x 480 pikseli w 256 kolorach. Wskazówka. Nie twórz pikseli z dużą ilością szczegółów, ponieważ i tak nie będą dobrze widoczne

2. Następnie przeskaliuj rysunek do rozmiarów 320 x 400 pikseli (większość programów, takich jak Paint Shop Pro czy ACDSee, ma opcję „Przeskaluj” lub „Zmień rozmiar rozdzielczości” – to tutaj trzeba wpisać stosowne wymiary). Nie martw się, że obraz zostanie zdeformowany. Tak ma być.

3. Zapisz plik jako C:\logo.sys. Po ponownym uruchomieniu komputera powinieneś uprzeć ekran własnej produkcji.

Nieśmiertelny napis: „Teraz możesz bezpiecznie wyłączyć komputer” znajduje się w pliku C:\Vogos.sys. Możesz go edytować w taki sam sposób jak ten opisany powyżej.

Uwaga: domyślnie w „Świeżym” systemie na dysku C nie ma pliku logo.sys, ponieważ logo ukryte jest w pliku lo.sys. Nie jest to jednak żadna przeszkoda. Po prostu stwórz własny plik i zapisz go na dysku zgodnie z opisanymi wcześniej instrukcjami, a nowe logo powinno ukazać się przy ponownym uruchomieniu komputera.



Ciemność widzę...

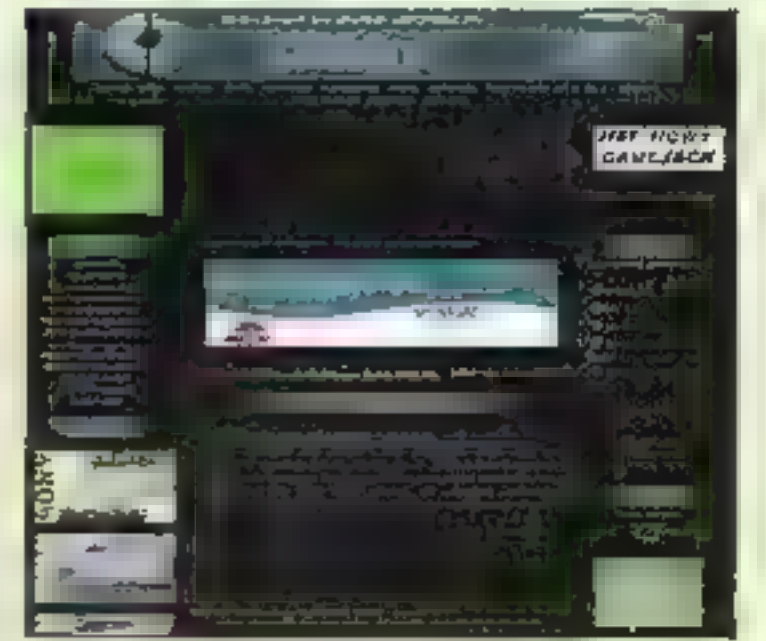
W starszych Windowsach można skorzystać z ciekawej opcji całkowitego wyłączenia ekranów systemowych. Z jednej strony, pozwoli to zaoszczędzić trochę pamięci i przyspieszyć startu systemu. Z drugiej, pozbędziemy się nudnego ekranu, który z pewnością już wszystkim się opatrzył.

Likwidacja ekranu startowego jest bardzo prosta. W tym celu należy otworzyć w „Notatniku” plik Msdos.sys i ustawić parametr Logo (sekcja „Options”) na „0”. Po takiej modyfikacji przy starcie systemu przywita nas symboliczna ciemność...



Poszukaj w Sieci...

tu najświeższe wiadomości o nowych programach i urządzeniach. Obfity dział Download zadowolili każdego, kto szuka jakiegoś programu, związanego z nagrywaniem. Początkującym natomiast polecamy znakomitą zredagowaną Słownik Pojęć. Na stronie znajdziesz również wiele porad, dotyczących technologii DVD.



Wszystko o drukarkach

Postęp techniczny nie ominął nawet tak prostych urządzeń jak drukarki. Nowe modele są coraz szybsze, drukują coraz ładniej, no i są przede wszystkim coraz tańsze. Wszelkie nowinki ze świata drukarek znajdziesz na stronie <http://druknet.pl>. Dowiesz się, jak dbać o swoje urządzenie, jak bezpiecznie zmienić kartę, znajdziesz też tutaj najnowsze sterowniki. Na stronie znajduje się sklep, w którym możesz zamówić oryginalną tuszę lub sporo tańsze zamienniki



Szybciej, szybciej

Skoro postanowiłeś już zwiększyć moc swoich komputerów, możesz spróbować wycisnąć ze swojego zestawu sódne poty. Twoje Centrum Owerclockingu to strona dla ludzi odważnych, a nawet bardzo odważnych. Tękich, którzy nie boją się zaryzykować spalania procesora, karty graficznej, a może nawet całego komputera, dla uzyskania w KLEJKU kilku fps więcej.

Brzmi groźnie, a w rzeczywistości prawie każdą część w komputerze da się zmusić, żeby bez większych komplikacji pracowała odrobinę szybciej, niż to przewidział producent. Na stronie www.tweakt.pl znajdziesz wiele porad, jak zmusić twój kompa do bardziej wytężonej pracy, oraz masę testów sprzętu, który nadaje się do podkręcania. Nie zabrakło też programów testujących, podkręcających, chłodzących i wielu, wielu innych!

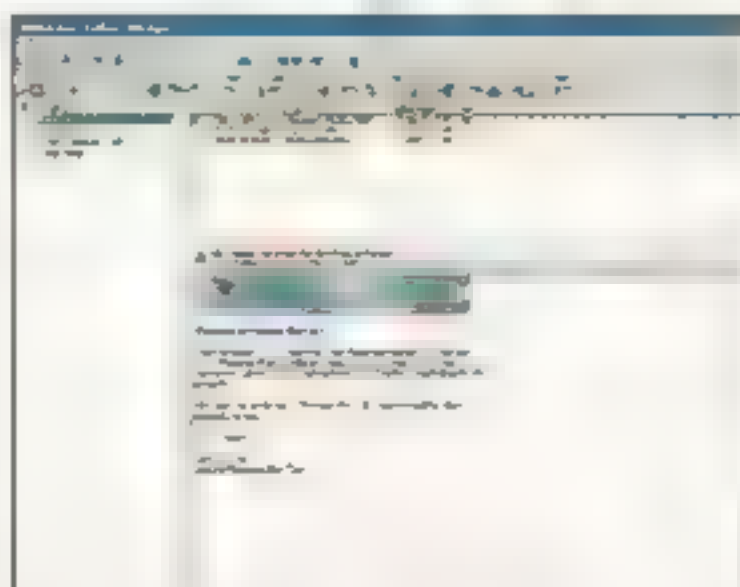


Co zamiast Outlooka?

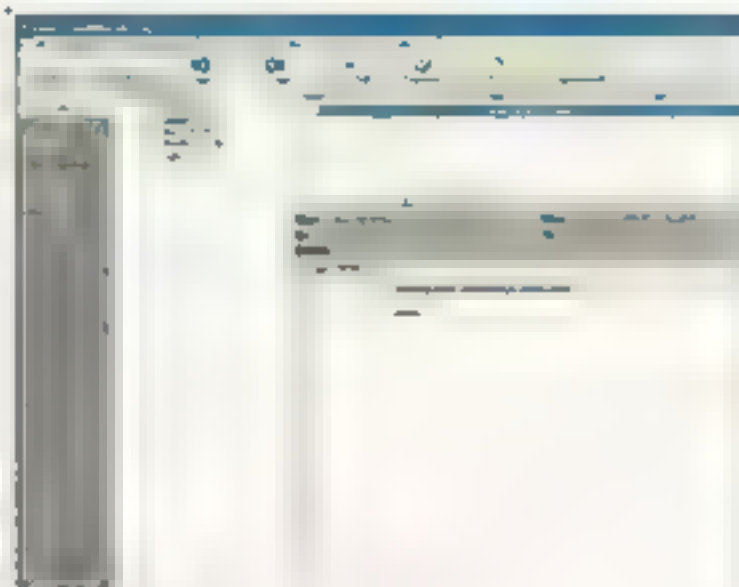
Alternatywne, darmowe programy pocztowe



1. Mozilla Thunderbird 0.5
program darmowy (Open Source)
rozmiar pliku instalacyjnego: 7.5 MB
do pobrania: www.mozilla.org



2. Pegasus Mail
program darmowy (Freeware)
rozmiar pliku instalacyjnego: 4.4 MB
do pobrania: www.pmail.com, www.tucows.pl



3. Y.A.M.C.I.
program darmowy (Freeware)
rozmiar pliku instalacyjnego: 0.9 MB
do pobrania: www.borg-lindberg.ac.at/yamc/

Zabawki XXI wieku

Panoramyczne monitory LCD LG

LG Polska wprowadziła na rynek nową serię monitorów z wyświetlaczami ciekłokrystalicznymi. Zaprezentowane modele charakteryzują się panoramicznymi obrazami przekątnych 17", 19", 23" lub 30" oraz zastosowaniem wysokiej jakości matrycy typu Super-IPS. Co to daje w praktyce? Przede wszystkim dobrą jakość obrazu nie tylko podczas patrzenia wyprost na ekran, lecz również pod kątem do 176° w każdą stronę. Część spośród najnowszych monitorów zostanie wyposażona w tunery telewizyjne, będzie też istniała możliwość podłączenia wielu zewnętrznych źródeł sygnału wideo. Dzięki takim rozwiązaniom produkty mogą równie dobrze spełniać funkcje domowego centrum rozrywki, jak i profesjonalnych wyświetlaczy informacji w miejscach użyteczności publicznej.

Najważniejsze parametry:

- kąty widzenia (góra/dół): 176° / 176°
- jasność: 450 cd/m²
- kontrast: 400:1
- czas reakcji: 25 ms
- rozdzielczość: 1920x1200
- gniazda wejściowe: 15-stykowe złącze D-sub, DVI-I, DVI-D, S-Video, Component



Geo-PC Power 4U

W ofercie Komputronika pojawił się zestaw Geo-PC Power4U. Poniżej nazwę kryje się bardzo wydajny komputer wyposażony w procesor Pentium 4 z jądrem Prescott. Power4U to kusząca platforma dla osób potrzebujących dużej wydajności, np. graczy. Oprócz pracującego z zegarem 3 GHz procesora znajdziemy w nim wydajną kartę graficzną – GeForce 7000, 512 MB pamięć RAM, płytę główną Asus P4P800, napęd combo i dysk twardy o pojemności 120 GB. Wszystkie to umieszczone w obudowie Modcom z zasilaczem 300 W. W zestawie znajdziemy również klawiaturę Logitech Internet Keyboard oraz myszkę – również produkcji Logitech. Komputer objęty jest 3-letnią gwarancją, a jego cena została ustalona na poziomie 4299 zł brutto. Dodatkowo nabywca otrzyma konto pocztowe Geo-mail o pojemności 50 MB.

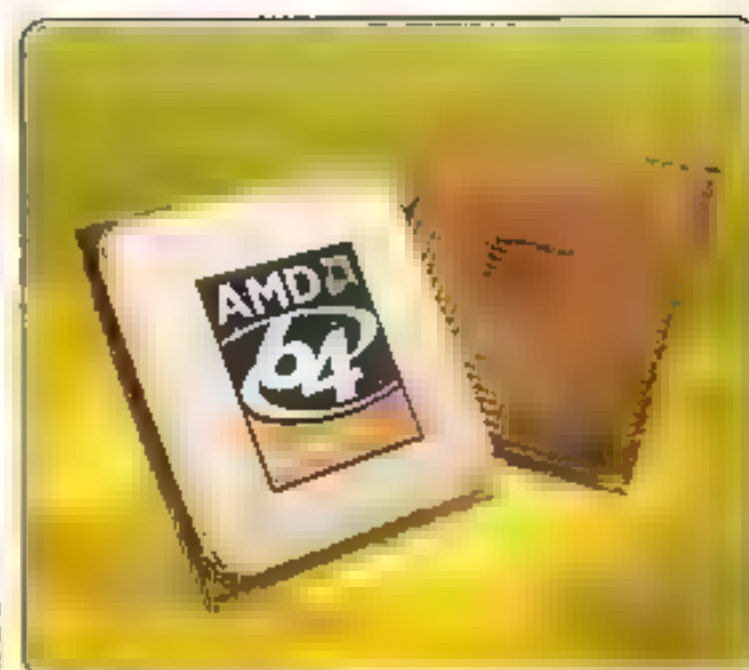


eXtremalne Chłodzenie

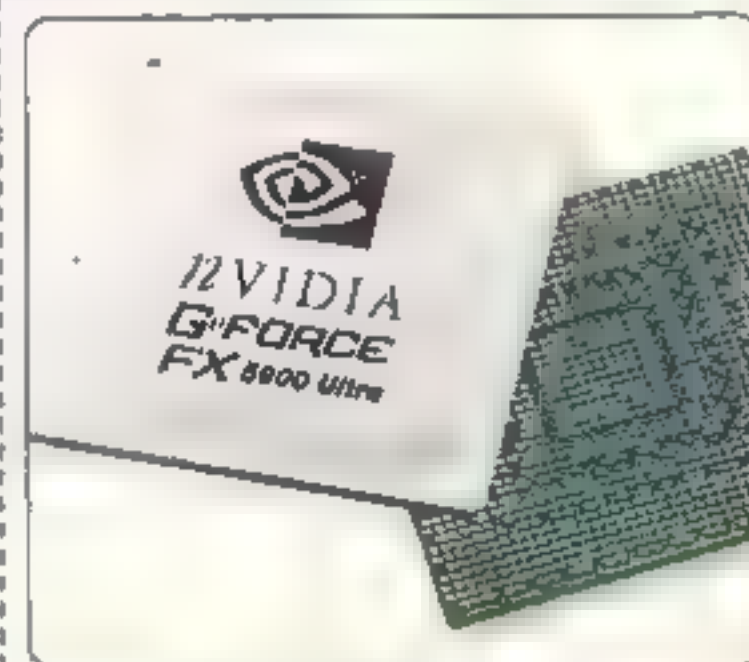
Czy już niedługo do uruchomienia PC potrzebne będzie specjalne pozwolenie z elektrowni, a do chłodzenia jego podzespołów agregat z ciekłym azotem?

Komputery na naszych oczach stają się coraz bardziej wielofunkcyjne. Nie tylko bowiem służą do grania, oglądania filmów, przeglądania Internetu i wielu innych ciekawych zajęć, ale także potrafią idealnie podgrzewać nam pokój w chłodne zimowe wieczory. A wszystko to za sprawą coraz wydajniejszych procesorów, kart graficznych, pamięci, czy też dysków twardej, które emitują tak duże ilości ciepła, że wnętrza naszego počítała zaczynają przypominać mikroklimat panujący... w najwykleszym piekarniku. Już dzisiaj procesory, takie jak najnowszy Pentium 4 firmy Intel (kodowa nazwa Prescott), potrafią pobierać prąd o natężeniu wystarczającym do... spawania! Co więcej, kolejne generacje układów mają być jeszcze gorętsze. Nic więc dziwnego, że szefostwo In-

tela coraz śmielej przyznaje, iż pogoni za megahercami i coraz większą złożonością układów już niedługo będzie musiała się po prostu skończyć. W przeciwnym bowiem razie już za krótkim czasem zwykłe chłodzenie powietrzem przestanie wystarczać, a pobór mocy nowych procesorów będzie rzeczywiście porównywalny z małym piekarnikiem. Z realizacją tych założeń Intel może mieć jednak mały problem. Pentium 4 od początku był bowiem projektowany z myślą o bardzo szybkich zegarach i bez nich procesor ten w konfrontacji z Athlonem 64 firmy AMD będzie po prostu bezradny. Intel i na to znajduje jednak lekarstwo... Firma prowadzi bowiem zaawansowane prace nad nowym wcieleniem sprzedawanego na rynku komputerów mobilnych wydajnego i przede wszystkim chłodnego procesora P4M.

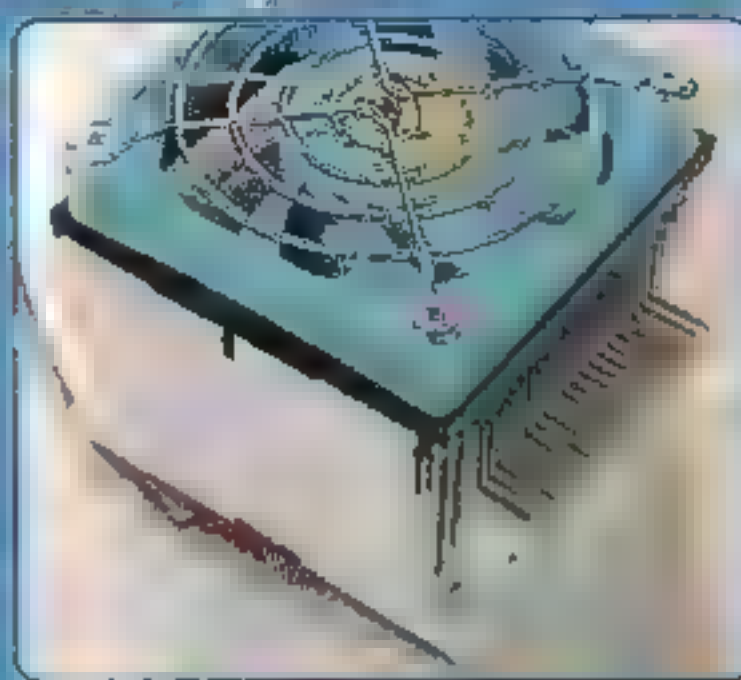


Być może już wkrótce Intel wycofa się z przyznania zwiększania częstotliwości pracy procesorów, to nie wszystko



Również najnowsze układy graficzne potrafią się nieźle grzać. Co gorsza, wymagają one potężniejszego zasilania

Chłodzenie, ale czym?



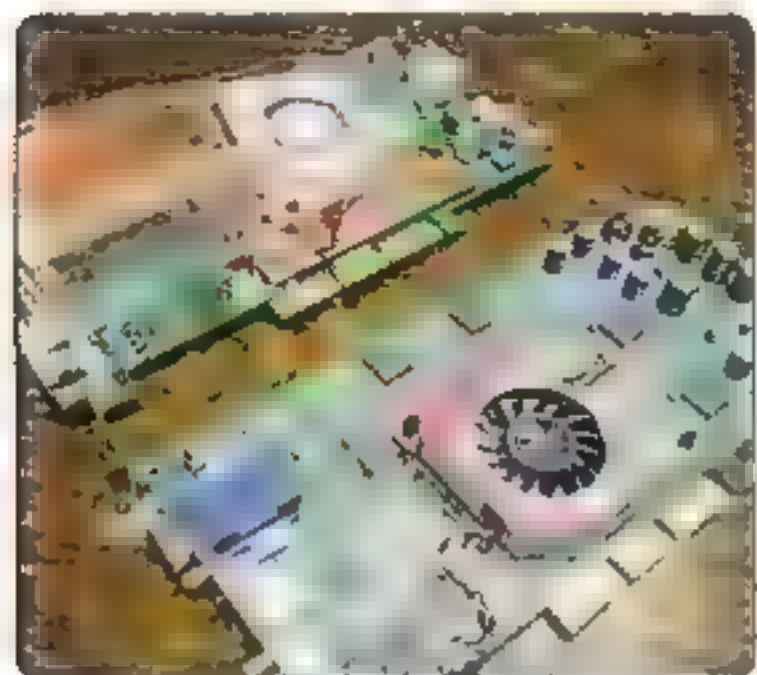
Nadchodzi Conroe

Gdy pod koniec 2000 roku do sprzedaży trafił procesor o kodowej nazwie „Willamette”, czyli pierwsze wcielenie Pentium 4, na rynku zawrzało. Wiele z niedowierzaniem patrzyło na wyniki benchmarków pokazujące, że pracujący ze znacznie szybszym zegarem P4 zazwyczaj tylko nieznacznie wygrywał z najwydajniejszym Pentium III. W wielu testach nowy procesor zostawał nawet w tyle! Willamette nie powstał jednak po to, by pokonać w pojedynkę „zegar w zegar” swojego poprzednika. Pentium 4 swoją przewagę zawdzięczać miał zdolności do pracy z zegarami nieosiągalnymi dla PIII. Droga, którą wybrał Intel w momencie premiery pierwszego P4, powoli okazuje się jednak ślepą uliczką. Obecnie, w obliczu coraz poważniejszych problemów z chłodzeniem procesorów pracujących z ogromnymi zegarami, Intel myśli o powrocie do układów, które swoją wydajność nie zawdzięczają tylko szybkiemu zegarowi. Takim właśnie procesorem ma być tajemniczy Conroe, który będzie łączył w sobie skromne zapotrzebowanie na energię procesora mobilnego z wydajnością, charakterystyczną dla najwydajniejszych P4. A wszystko to przy zegarze ledwo przekraczającym 2 GHz! Pojawienie się takiego procesora wymagać będzie jednak nowego systemu oznaczeń, podobnych do tych, które obecnie stosuje AMD. Największy konkurent Intela nigdy nie dał się bowiem ponieść

megahercowemu wyścigowi i dalej sprzedaje procesory, które pracując z zegarem ledwie przekraczającym 2 GHz (Athlon B4) potrafią dziennie konkurować nawet z najwydajniejszymi P4. Co więcej układy te są także znacznie mniej złożone (najnowszy P4 składa się z 125 milionów tranzystorów, podczas gdy Athlon B4 zawiera niewiele ponad 106 milionów). A mniejsza złożoność to także mniejszy pobór prądu i znacznie „chłodniejsza” praca całego układu.

A co z grafiką?

Podczas gdy producenci procesorów coraz częściej myślą o ograniczeniu pogoni za megahercami i setkami milionów tranzystorów, twórcy układów graficznych szaleją w najlepsze. Dwa zapowiedziane na drugi kwartał tego roku procesory graficzne z pewnością przekroczą kolejną granicę wydajności i jakości grafiki. Przy okazji jednak raczej na pewno padnie też rekord wielkości graficznych układów chłodzących. Nowy układ graficzny NVIDIA składa się ma bowiem z 210 milionów tranzystorów i pracować z zegarem dochodzącym do 600 MHz (to o ponad 100 MHz więcej niż nawet najwydajniejsze i przecież wcale nie „chłodne” obecne karty z układami GeForce FXII). Marnym pocieszeniem jest fakt, że NV40 będzie produkowany w nowym wymiarze technologicznym 0.13 mikrona, który teoretycznie pozwala na zmniejszenie emisji ciepła przy jednoczesnym wzroście zegara całego układu. Piśzę teoretycznie, bo tak samo miało być w przypadku najnowszego P4, który także, w odróżnieniu od swoich poprzedników, produkowany jest w nowym wymiarze 0.09 mikrona... Kto wie więc, czy nowe układy graficzne ATI i NVIDIA nie będą na tyle gorące, że ich topowe modele nie obejdą się bez ... wodnego chłodzenia? Co więcej, zaprezentowany właśnie na targach CeBIT zaawansowany prototyp karty graficznej z NV40 na pokładzie posiada aż dwa złącza zasilania. Bez potężnego zasilacza chyba się więc nie obejdzie.



Nie ma nic za darmo – najnowsze karty graficzne imponują nie tylko obrazu 3D, ale za to przy pominięciu suszarki do włosów.



O co piersi niedawno przyszłość PC, a obok niego system chłodzący. No, trzeba go też zamieścić o uzupełnianiu płynu w chłodnicy.

Pamięci też się grzeją

Procesory i karty graficzne to jednak nie jedyne gorące punkty naszego peceta. Coraz wyższymi częstotliwościami pracy charakteryzują się także pamięci. No więc dziwne, że producenci coraz częściej decydują się na zastosowanie do ich chłodzenia specjalnych, metalowych radiatorów. Co więcej, nadchodzące wielkimi krokami pamięci DDR2 zostały zaprojektowane tak, by mogły pracować z jeszcze wyższymi zegarami, zupełnie nieosiągalnymi dla pamięci DDR. Niewykluczone więc, że także one już niedługo będą wymagać naprawdę solidnego chłodzenia.

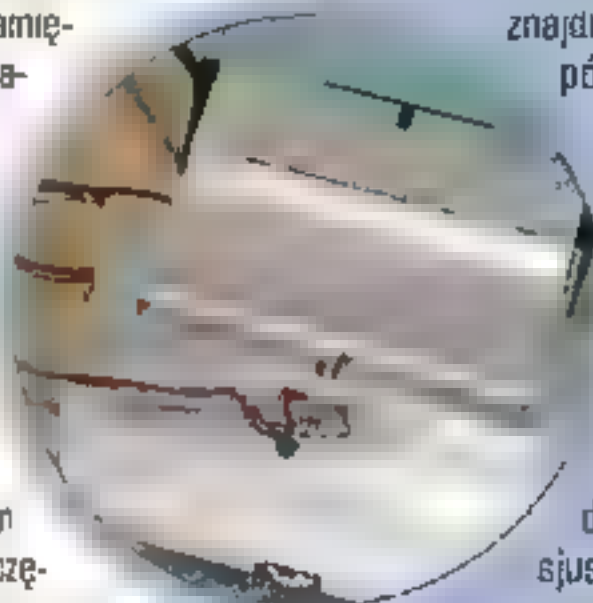
Kolejnym „pecetowym grzejnikiem” jest też coraz częściej dysk twardy. Istnieje bowiem coraz wyraźniejsza tendencja do rozpędzania talerzy, na których dyski przechowują dane, do prędkości obrotowych rzędu 7200, a nawet 10 000 obrotów na minutę. Najlepszym tego przykładem jest rodzina dysków twardych WD Raptor, która oprócz tego, że charakteryzuje się najwyższą wydajnością wśród dysków ATA (ich talerze kręcą się z prędkością właśnie 10 000 obrotów na minutę), to na dodatek są także jednymi z najbardziej grzejących się „twardziel”. Ich wydajność robi jednak wrażenie nie tylko na kupujących... Już niedługo spodziewać się więc możemy szybko wirujących talerzy także w dyskach konkurencyjnych firm, co z pewnością nie wróży nastania dla naszych komputerów, „chłodnych czasów”.

Co dalej?

Obecny w naszych komputerach standard płyt głównych i obudowy ATX już dawno przestał zapewniać odpowiednio wydajną cyrkulację powietrza wewnątrz komputera. Gdy jednak obecnie można sobie z tym fantem poradzić, instalując w obudowie kilka wentylatorów, po nadejściu kolejnych, jeszcze gorętszych generacji pecetowych podzespołów, nawet dodatkowe wiatraczki raczej nie wystarczą... By więc choć trochę usprawnić wentylację wewnątrz peceta, Intel jeszcze w tym półroczu zaprezentuje nowy standard BTX. Charakteryzuje się on znacznie efektywniejszym rozmieszczeniem w obudowie komputera gorętszych podzespołów, a więc właśnie procesora i karty graficznej. Nowy standard wymagać będzie jednak nie tylko wymiany płyty głównej, ale także całej obudowy. Już niedługo nie będziemy mieć jednak innego wyjścia jak tylko kupić płytę główną i obudowę w standardzie BTX. Intel bowiem rozpoczyna właśnie bardzo agresywną kampanię promocyjną nowego standardu, namawiając wszystkich producentów do porzucenia ATX. Trudno się jednak temu dziwić. Coż innego mógłby bowiem robić producent Prescotta, jednego z najgorętszych procesorów na rynku?

Ogniwo Peltiera

Najnowsze procesory i układy graficzne, pozostawiając ogromne ilości prądu grzeją nie tylko płytki elektryczne. Okazuje się jednak, że urządzenie pobierające sporo prądu może służyć także do... chłodzenia! Ogniwo Peltiera – o nim mowa, zbudowane jest z dwóch płytek ceramicznych, pomiędzy którymi znajduje się specjalna struktura półprzewodników. Gdy przez



tę strukturę popłynie prąd, cały układ zaczyna działać niczym pompa ciepła, wysysająca ciepło z jednej strony płytki i transportująca je na drugą. Różnica między zimną a ciepłą stroną ogniwa może dochodzić do kilkudziesięciu stopni Celsjusza, dzięki czemu możliwe jest znaczne podniesienie częstotliwości chłodzonego procesora. Nagromadzone z jednej strony ogniwa Peltiera powietrze musi być jednak wydajnie odprowadzone. Teoretycznie wystarczy do tego dobry cooler powietrzny, czasami potrzeba jednak czegoś więcej...

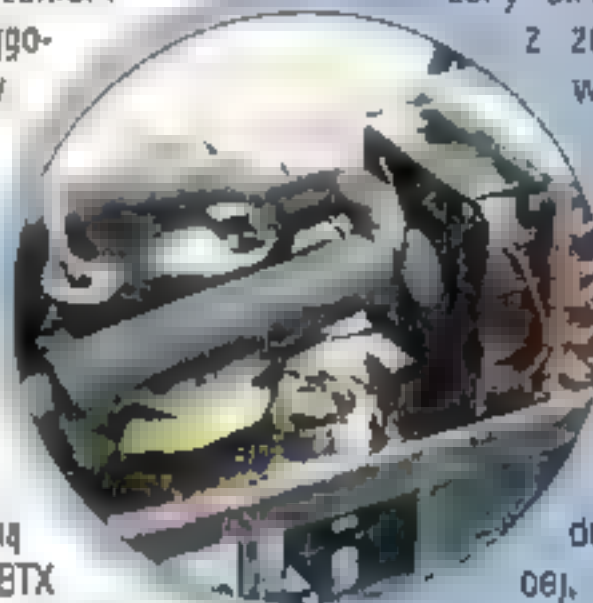
Woda

Bardzo skutecznym, ale i kosztownym sposobem na chłodzenie procesora lub grafiki jest instalacja bloku wodnego. Urządzenie to, wykorzystując liczne miedziane rurki wypełnione wodą destylowaną, w sposób naturalny przejmując z procesora nadmiar ciepła by potem oddać je w drodze do specjalnie skonstruowanej pompki wodnej. Śledząca na wodę przepompowywana jest znowu nad gorący procesor, i tak w kółko. Wydajność takiego systemu jest nadzwyczają, dobra, a ryzyko załamania komputera w przypadku stosowania markowych bloków wodnych w zasadzie żadne. Niestety odstraszać może cena – od kilkuset złotych wzwyż.



Ciekły azot

Dla najbardziej wytrwałych i żęcych wrażeń przeznaczony jest chłodzenie ciekłym azotem. Tak, system potrafi schłodzić procesor do kilkudziesięciu stopni poniżej zera! Tak zmroźony układ jest w stanie pracować z zegarem nawet dwukrotnie wyższym niż nominalnie. Na porządku dziennym są więc wyniki rzędu 5 GHz przy wykorzystaniu standardowego P4! Niestety, tak niska temperatura, panująca w otoczeniu procesora, powoduje skrapianie się wody, a tym samym istnieje duże ryzyko zwarcia. Co więcej, pojemnik z ciekłym gazem trzeba bardzo często uzupełniać, co skutecznie utrudnia dłuższe mrożenie naszego procka... Chłodzenie takie wykorzystywane jest więc zazwyczaj, tylko po to, by sprawdzić, jak bardzo można dany procesor podkręcić.



Zabawki XXI wieku

Minolta Dimage G500

AB – autoryzowany dystrybutor firmy Kamica Minolta – rozpoczął sprzedaż nowego modelu aparatu fotograficznego z serii G-Dimage G500. Cyfrowka charakteryzuje się małymi wymiarami (94 x 56 x 29.5 mm) i wagą zaledwie 200 g. Mimo niewielkich rozmiarów ma całkiem spore możliwości. Matryca CCD aparatu ma rozdzielczość 5 milionów pikseli, zaś obiektyw Hexanon Zoom posiada trzy-krotny zoom optyczny oraz trzykrotny zoom cyfrowy. G500 może nagrywać filmy o długości do 30 sekund oraz dodawać komentarze głosowe. Jako nadzłoty danych wykorzystuje karty pamięci SD/MMC oraz Memory Stick. W miarę atrakcyjna jest również cena – 1999 zł.

Najważniejsze parametry:

- przetwornik CCD: 1/1.8 cala z filtrem barw podczerwonych; auto: automatyczne lub 50, 100, 200 i 400 ISO
- ogniwo: 2,8 – 1/4, 9; 8-24 mm (odpowiednik 36-117 mm dla 35 mm)
- zakres nastawiania ostrości: od 50 cm do nieskończoności, makro od 8 cm
- tryby nastawiania ostrości: autofocus, ręczny
- tryby naświetlenia: program (P), ręczny (M)
- formaty zapisu: JPEG, AVI, WAV. Zgodne z DCI 1.0 / DPOF 1.1, Exif 2.2
- rejestracja rozdzielczości: obrazy: 2592 x 1944, 2056 x 1536, 1600 x 1200, 840 x 480; filmy: 320 x 240 (maksymalnie 30 sekund)
- obrazy seryjne: seria 3 obrazów z prędkością 2.5 klatki na sekundę
- samowyzwalacz: 10 sekund
- zasilanie: akumulator litowo-jonowy NP-500
- zasilacz sieciowy AC-B
- złącze USB 1.1



Pamięci Kingston HyperX DDR533

Firma Kingston postanowiła uczcić pierwszą rocznicę wypuszczenia linii produktów HyperX, wprowadzając na rynek nowe moduły pamięci. Najnowsze edycje produktów HyperX rozpocznie się od modułów o pojemności 256 oraz 512 MB, a także zestawów 2 x 256 MB oraz 2 x 512 MB przeznaczonych do pracy w trybie dwukanałowym. Moduły HyperX PC4300 są montowane za specjalną, metalową obudowę rozpraszającą ciepło. Testuje się je przy największych częstotliwościach znamionowych i napięciu 2.7 V (niskie napięcie zapewne zmniejsza produkcję ciepła podczas pracy przy wysokich częstotliwościach). Jak prezentują się możliwości nowych modułów? Ustawienia opóźnień dla częstotliwości 533 MHz: 3-4-4-3-1, opóźnienie odczytu pamięci: CAS Latency 3, napięcie zasilające: 2.7 V. Mniej zachęcająca jest cena – za moduł 512 MB przyjdzie nam zapłacić około 190 euro (netto).



Gry dla N•Gage'a

Rayman 3

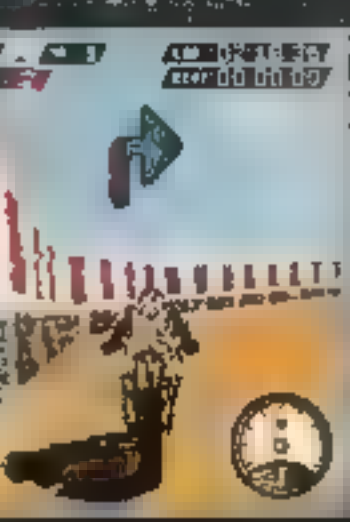
Rayman powoli staje się legendą (nagrodzony czterema głównymi tytułami swojego rodzaju). W tym roku 2D robi bardzo dobre wrażenie. Jest kolorowe, cieszę się z niego od pierwszego dnia zabawy. Dostępne są również rozgrywki wieloosobowe. W tym roku 2D robi bardzo dobre wrażenie. Jest kolorowe, cieszę się z niego od pierwszego dnia zabawy. Dostępne są również rozgrywki wieloosobowe.

Rayman powoli staje się legendą (nagrodzony czterema głównymi tytułami swojego rodzaju). W tym roku 2D robi bardzo dobre wrażenie. Jest kolorowe, cieszę się z niego od pierwszego dnia zabawy. Dostępne są również rozgrywki wieloosobowe.



MotoGP

Gra wita krótkim, choć dynamicznym, osłownikiem. W menu przygrywa muzyka, zapraszająca do cichej wsi. MotoGP traktuje o wyścigach wielkich, wirtuozów. Po pozytywnej pierwszej próbie, czas przystąpić do wyścigów. Główny tryb to tryb Single Race, w którym można szlifować swoje umiejętności. Time Trial, który pozwala zmierzyć się z czasem. Grand Prix, tryb OK. Po chwili jest już przy wyborze maszyny i jeźdźcy (wszystko na licencji MotoGP). Rozgrzewanie przychodzi dopiero na ostatnim okrążeniu. 2D wygląda dość ładnie, pełna jest ona małych urozniczeń, modelem motocykla i zawodników prezentują się tak sobie, a całość wygląda jak prawdziwa. Przygrywa muzyka, zapraszająca do cichej wsi. MotoGP traktuje o wyścigach wielkich, wirtuozów. Po pozytywnej pierwszej próbie, czas przystąpić do wyścigów. Główny tryb to tryb Single Race, w którym można szlifować swoje umiejętności. Time Trial, który pozwala zmierzyć się z czasem. Grand Prix, tryb OK. Po chwili jest już przy wyborze maszyny i jeźdźcy (wszystko na licencji MotoGP). Rozgrzewanie przychodzi dopiero na ostatnim okrążeniu. 2D wygląda dość ładnie, pełna jest ona małych urozniczeń, modelem motocykla i zawodników prezentują się tak sobie, a całość wygląda jak prawdziwa.



Wybierz telefon i taryfę dla siebie

Rewolucja w komórkach?

Mamy dobrą wiadomość: operatorzy GSM pomaluteczynają konkurować ze sobą i obniżają ceny!

Nie trzeba chyba nikogo przekonywać, że przenośny telefon, działający w każdym miejscu, może się przydać każdemu. Zakup komórki w obecnych czasach wiąże się z jednorazowym wydatkiem już od około 200 złotych bądź ze związaniem się z którymś z operatorów na okres roku bądź dwóch i płaceniem mu co miesiąc abonamentu od 20 zł wzwyż. Którą z tych opcji wybrać? To zależy, czego oczekujesz.

I nie opuszczą cię aż do...

Podpisując umowę z operatorem, zobowiązujesz się do opłacania co miesiąc abonamentu, nawet gdybyś nie korzystał z telefonu. Nie możesz także bez konsekwencji finansowych zrezygnować z usług. W zamian do niedawna mogłeś liczyć na tańsze rozmowy i SMS'y (zazwyczaj im droższy abonament, tym tańsze usługi) bądź pakiety darmowych minut i SMS-ów. Dodatkowo, podpisując umowę, możesz kupić telefon w promocyjnej, bardzo niskiej cenie – nawet za 1 zł! Wszyscy operatorzy przygotowali także specjalne programy lojalnościowe – im dłużej korzystasz z ich Sieci, tym zdobywasz więcej punktów, które możesz wymienić na darmowe minuty, nowy telefon lub inne nagrody.

Robisz to, co chcesz...

Korzystając z usług pre-paid (karty SimPlus, Era Tak-Tak, Idea Pop, Idea dla każdego, Heyah!), nie masz wobec operatora żadnych zobowiązań. Przy kupnie karty dostajesz numer i kilka złotych na rozmowy, a później doładowujesz swoje konto. Jeśli nie używasz telefonu, możesz nie płacić nic przez miesiąc, dwa lub nawet rok (później twoja karta zostanie dezaktywowana) – czas ten zależy od danego operatora. Dodatkowo, po ostatnich zmianach w ofercie operatorów, korzystanie z pre-paidów stało się tańsze niż z telefonów z abonamentem.

Na co zwrócić uwagę?

W tabelce na dole sąsiedniej strony znajdziesz zestawienie cen podstawowych usług operatorów Sieci komórkowych, oferujących w Polsce telefony na karty pre-paid. Tabela nie zawiera danych o promocjach i ofertach specjalnych – informacje o nich znajdziesz na stronach internetowych poszczególnych firm. Zanim zdecydujesz się na wybór danego operatora, sprawdź dokładnie także szczegóły oferty jak: – sposób naliczania opłat za połączenia (co ile sekund lub minut pobierane jest opłata, czy istnieje podział na godziny szczytu i noc, itp.) – dostępność darmowej poczty głosowej – ceny rozmów w roamingu (podczas wyjazdów za granicę) – bardzo przydatna rzecz w czasie wakacji – okres ważności karty SIM bez doładowywania (jak długo można odbierać rozmowy przychodzące, a jak długo dzwonić samemu) – dowiedz się także, w jakie Sieci mają telefony twoi znajomi, do których zamierzasz dzwonić najczęściej – korzystając z ofert tanich rozmów wewnątrz jednej Sieci, możesz sporo zaoszczędzić!

Jeśli nie masz telefonu, zapewne wybierzesz zestaw zawierający jakiś aparat. Tu do wyboru masz zarówno niedrogie, proste komórki, jak i bardziej nowoczesne, pełne bajerów telefony. Oczywiście za wszelkie dodatki odpowiednio więcej płacisz. Przed zakupem zastanów się, do czego będziesz używał komórki – być może cyfrowy aparat i GPRS nie okażą się czymś niezbędnym... I na koniec jeszcze jedna ważna uwaga. W obecnej chwili najtańsze rozmowy oferuje PTC (Heyah) oraz Poikomtel (SimPlus Team 2). Jednak w kwietniu powinna pojawić się nowa oferta Centertela (Idea Pop).

NOKIA 3510i

Z taką komórką na pewno nie będziesz się wstydził pokazać nawet w najbardziej wymagającym towarzystwie. W 3510i znajdują się wszystkie funkcje niezbędne do szokuwania i dołowania twoich kumpi, a wśród nich: kolorowy wyświetlacz, polifoniczne dzwonki (w ilości 15 sztuk), obsługa wiadomości MMS, animowane wygaszacze ekranu oraz oczywiście JAVA, WAP, GPRS. Z rzeczy bardziej praktycznych, znajdziesz tutaj także zegarek z budzikiem, kalendarz mieszczący do 500 wpisów i kalkulator z funkcją przebiegania wariacji. Wysokiej rozdzielczości kolorowy wyświetlacz oraz obsługa JAVY pozwalają na pobieranie z Sieci dodatkowych gier oraz aplikacji (do wykorzystania masz około 300 KB RAM), a w pamięci telefonu można zmieścić aż 256 wpisów. Dla wielu osób cenną zaletą aparatu będzie także możliwość zmiany obudowy pozwalająca dostosować wygląd komórki do swoich upodobań (rzecz bardzo typowa dla wielu modeli Nokii i sprawiająca sporo frajdy).

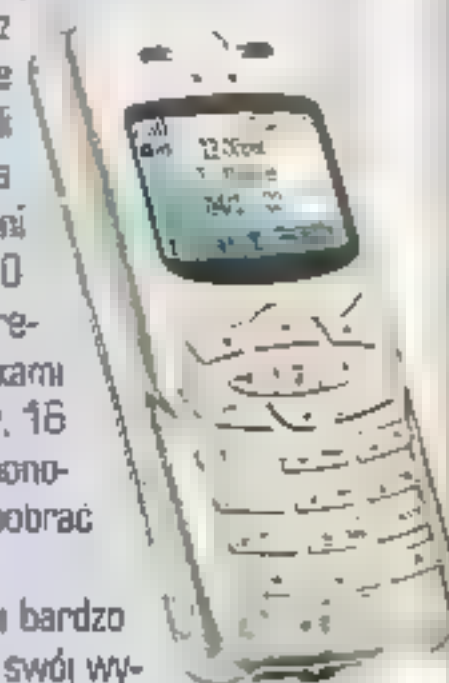


Tak-Tak
499.00

MOTOROLA C350

Ten telefon na pewno spodoba się miłośnikom nowinek i wszelkiej maści gadżetów. C350 posiada kolorowy wyświetlacz z możliwością instalacji animowanych wygaszaczy ekranu i tapet. Do dyspozycji użytkownika są też oczywiście gry, WAP, GPRS, wybieranie głosowe numeru oraz ciekawostka – MotoMixer, czyli oprogramowanie do tworzenia i remiksowania dzwonek. Pozostając przy tym, co dzwoni i trzeszczy, należy wspomnieć, iż Motorola C350 posiada bardzo bogate możliwości w tym zakresie. Aparat dysponuje 26 wbudowanymi dzwonekami MIDI, 2 alarmami, 10 dzwonekami EMS i melody, 16 dzwonekami polifonicznymi oraz 4 dzwonekami monofonicznymi. A jeśli komuś tego mało, może pobrać z Sieci do 32 nowych dzwonek.

C350 to niewątpliwie komórka nowoczesna i bardzo efektowna, a do tego pozwalająca dostosować swój wygląd do gustów użytkownika – wystarczy wgrać nowe tapety i dzwonki oraz zmienić obudowę, bo i tej funkcji nie zabrakło!



Idea Pop
487.00

NOKIA 5510

Nokia 5510 to już klasika wśród komórek. Chyba każdy, kto zdecyduje się na jej zakup, przyzna, iż skądś go możliwość odtwarzania plików MP3 i ACC oraz wbudowane radio. Niestety, chyba niewielu fanów muzyki z Nokii 5510 miało możliwość na spokojnie posłuchać tego, co daje z siebie ta komórka, bo wtedy pewnie nie byłoby tacy zadowoleni...

Poza muzycznymi udołowaniami, ten model Nokii nie posiada zbyt wiele frapujących funkcji. Ot, czarno-biały wyświetlacz, WAP, 5 gier (BUMPER, SPACE IMPACT, SNAKE II, PARS II i BANTU-MD), 35 gotowych dzwonek, wiadomości obrazkowe, animowane wygaszacze ekranu, zegar z alarmem, kalendarz. Warto pamiętać też, że nie ma tu JAVY i GPRS'u. Jest za to rozbudowana klawiatura, idealna dla miłośników SMS-ów.



SimPlus
298.00

O czym szumi w Sieci

Nowości Intelu

P4 Prescott

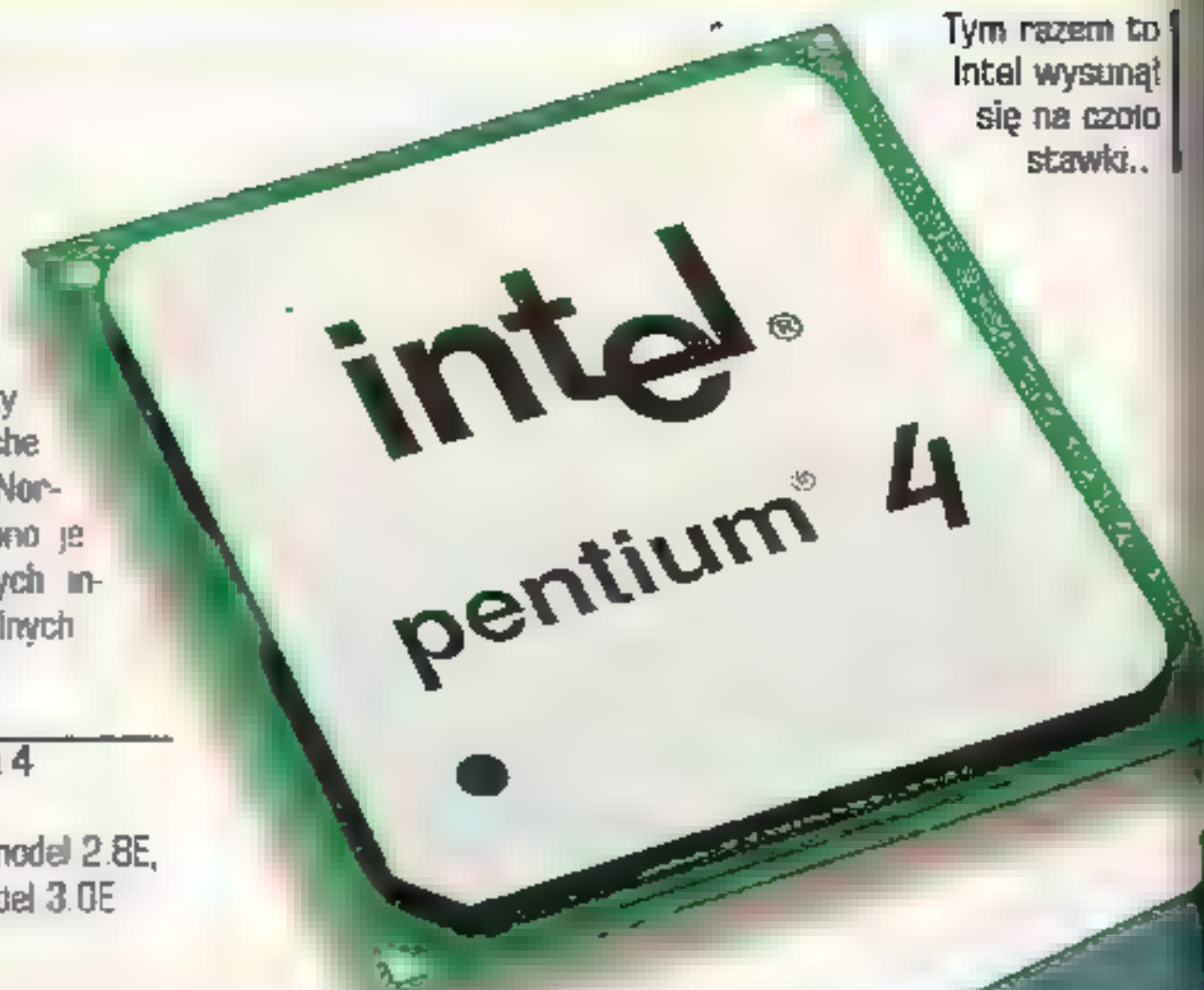
W sprzedaży w Polsce pojawiły się już pierwsze modele najnowszego procesora firmy Intel – Pentium 4 z jądrem Prescott. Najprostsze modele układu korzystają ze starego typu podstawek Socket 478, co pozwala mieć nadzieję, iż niektóre ze starszych płyt głównych będą w stanie je obsługiwać. Niestety, kolejne modele będą współpracowały już tylko ze złączem LGA 775.

Co nowego przynosi Prescott? Przede wszystkim nową technologię 0 09 mikrona (najbardziej zaawansowane układy AMD są produkowane w technologii 0 13 mikrona). Nowe procesory Intelu pracują z szyną syste-

nową 800 MHz, mają także dwa razy więcej pamięci cache L2 niż poprzednik, Northwood. Wyposażono je także w 13 nowych instrukcji multimedialnych

info:

- procesor Pentium 4 Prescott
- Cena: od 880 zł model 2.8E, około 1060 zł model 3.0E



Tym razem to Intel wysunął się na czoło stawki..

Płaskie jest coraz modniejsze

Nowy LCD od LG

Młośnicy paneli LCD mogą wybierać spośród coraz większej gamy produktów. Ostatnio do sklepów trafił Flatron LCD L1710M, pierwszy multimedialny monitor LCD LG Electronics. Urządzenie wyposażono w głośniki stereo, mikrofon oraz zestaw słuchawkowy. Panel pracuje z rozdzielczością do 1280 x 1024 punktów przy odświeżeniu 75 Hz. Dzięki krótkiemu czasowi reakcji matrycy, wynoszącemu 16 ms, na ekranie nie występuje uciążliwy efekt smugnienia. Niestety, monitor nie jest tani – jego cena wynosi prawie 2430 zł.



Myszki w końcu dorobiły się futra!

Uwaga na... mole

Do niedawna producenci sprzętu komputerowego pochłonięci byli unowocześnianiem swoich wyrobów, teraz zabrali się za udziwnianie ich wyglądu. Efekty takich działań są często bardzo zabawne – wystarczy spojrzeć na zamieszczone poniżej zdjęcia, które przedstawiają... no właśnie, co to jest?

W rozwiązaniu tej zagadki, zapewne pomoże fakt, iż pluszowe „cosie” posiadają ogonek-kabelek oraz charakterystyczną rączkę na grzbiecie. Tak! To są myszki komputerowe

Futrzana wyściółka zapewne nie ma większego wpływu na komfort pracy (no, może dłonie się mniej pocą), ale za to sprawia, iż elektroniczny gryzoń zaczyna wyglądać bardzo przytulankowo. No i niestety, taka ekstrawagancka myszka może też stać się celem ataku bandy głodniaków mołi... Przyjemność posiadania



oryginalnej myszki kosztuje (w Japonii) około 50 dolarów, a do wyboru są różne rasy pieskogryzonia.

Pluszowa myszka? Czemu by nie... tylko po co to komu?

Ola graczy Pady Manty

W ofercie firmy Manta pojawiły się dwa nowe pad-y. Pierwszy z nich, Bombardier, jest to urządzenie, przydatnym w codziennym katowaniu komputera. Posiada on 8 programowalnych przycisków oraz krzyżak, a także przełącznik trybu autofire. Manipulator podłącza się do komputera poprzez złącze USB, a do jego poprawnego działania nie wymagane są dodatkowe sterowniki.

Drugi z modeli, Dragon, jest dużo bardziej zaawansowany oraz lepiej wyposażony. Poza standardowym krzyżakiem znalazły się na nim dwa minijoysticki oraz aż 10 programowalnych przycisków. Komfort korzystania z padu poprawia dodatkowo gumowana i okładzina, którą pokryto część urządzenia.

Wszystkie pady są gwarantowane przez producenta, co gwarantuje, iż nie rozsypią się po kilku godzinach grania. Dodatkową ich zaletą jest także stosunkowo niska cena. Dragon kosztuje jak 70 zł, a Bombardier 40 zł.

zab. Bomber 40 zł



Zwyczajne urządzenia w niezwyklej formie

Co ma kaczką do dinozaura?

Uwaga! Prezentowane na zdjęciach poniżej gadzety nie są zabawkami przydatnymi w piaskownicy bądź wannie, ale... pełnowartościowymi akcesoriami do komputera. Nie wierzysz? A jednak...

Czerwona, gumowa kaczkucha kryje w sobie... kluczyk USB o pojemności 128, 256, 512 lub 1024 MB. Urządzonego korzysta z interfejsu USB 1.1 / 2.0 i dołączono do niego półtorametrowy przewód, poprawiający komfort używania kaczkucha. Poza diabolicznym wyglądem ptaszysko potrafi także migać oczami podczas transferu danych... Groźnie

szczęrzy kły dinozaur jest zaś oryginalnie wyglądającym hubem FireWire, kryjącym w swoim grzbiecie 4 złącza tego standardu.

Producentem tych wszystkich dziwnych urządzeń jest firma TikiMac (www.interealm.com/tikimac), a w jej ofercie znajdują się także np. świecące kable FireWire.



Oto zabawki dla bardzo dużych chłopców

Muzyczne komórki Motoroli

MotoMTV

Efektem współpracy MTV i Motoroli są zaprezentowane w Miami Beach trzy nowe, „muzyczne” modele komórek. Telefony będą wykorzystywać dźwięki znane z programów stacji MTV. Oprócz tego ich użytkownicy będą mogli korzystać z licznych gier oraz funkcji multimedialnych.

Najbardziej zaawansowany model, C650, będzie wyposażony w aparat fotograficzny i umożliwi także nagrywanie filmików MPEG4. Oprócz tego, będzie posiadał funkcję MotoMixer, pozwalającą na wykorzystanie i mikśowanie muzyki z empetrojek. Motorola E680 przeznaczona jest z kolei dla miłośników multi-

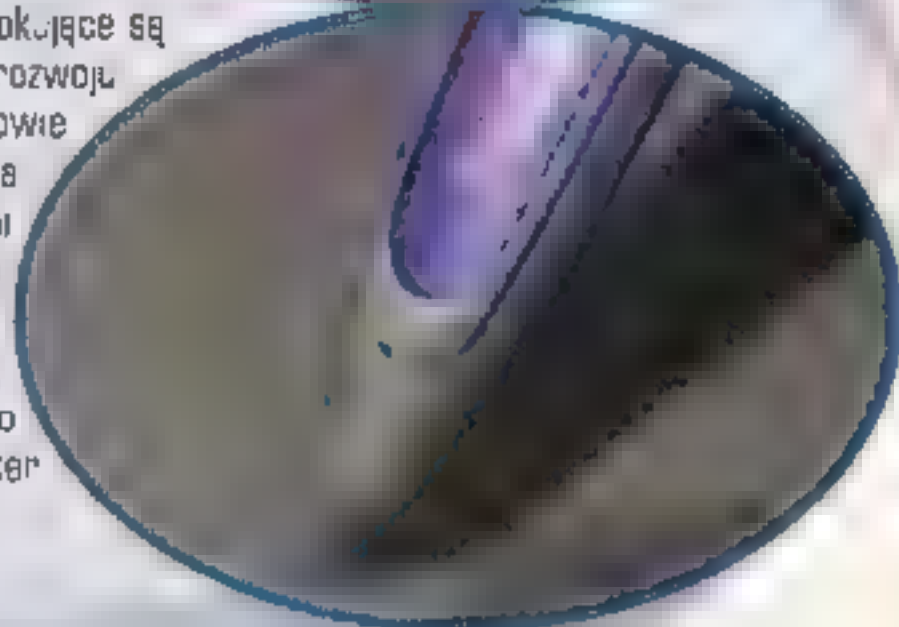


mediów. Aparat ten wyposażono w głośniki surround oraz kolorowy panel LCD umożliwiający oglądanie filmów.

Na granicy SF

Wizje...

Gdyby w latach 60. ktoś ośmielił się twierdzić, że pod koniec wieku komputery będą bez problemów mieścić się na biurku, a do tego staną się zwykłym elementem prywatnego domu, mógłby zostać wysmiany. W dzisiejszych czasach równie szokujące są wizje projektantów, dotyczące dalszego rozwoju sprzętu elektronicznego. Inżynierowie NEC a nie mogą narzekać na brak fantazji... „wymyślił” między innymi bransoletkę z... elektronicznym przypomniaczem, wyświetlającą na swojej powierzchni obrazy i teksty, dwuekranowego notebooka, którego da się czytać jak książkę, oraz komputer ukryty w zestawie pisaków



O czym szumi w Sieci

Konkurencja w komórkach na kartę?

Łapa się ujawniła

Już wiadomo, co kryło się za wizerunkiem czerwonej łapy, atakującej nas przez ostatnie tygodnie z billboardów, autobusów. Taką oryginalną formę reklamy wybrała Polska Telefonia Cyfrowa, a jej zadaniem miało być zwrócenie uwagi na nową usługę HEYAH. W ten sposób na rynku pojawiła się całkiem nowa oferta skierowana głównie do młodzieży. Mimo że HEYAH korzysta z nadajników ERTV, stanowi całkowicie osobną usługę, z innymi zasadami naliczania czasu rozmowy i osobną numeracją, zaczynającą się od 888.



Abonent HEYAH mogą dotądowywać swoje konto przy pomocy kuponów o wartości 50 i 20 zł lub poprzez Internet – dowolną kwotą w zakresie 20 – 500 zł. Do dyspozycji mają także darmową pocztę głosową. W ofercie nie ma za to telefonów – aparat trzeba kupić sobie gdzie indziej. Największymi atutami nowej usługi jest naliczanie sekundowe oraz niskie ceny rozmów – odpowiednio 68 groszy wewnątrz Sieci HEYAH i 98 groszy poza nią (SMS'y odpowiednio 18 i 28 groszy). Kupując pakiet startowy w Sieci, użytkownik ma także możliwość wyboru numeru z dostępnej puli. Więcej informacji znajdziesz na www.heyah.pl

Płaskość nadciąga z każdej strony...

LCD od BenQ

Od firmy AB autoryzowanego dystrybutora produktów firmy BenQ, otrzymaliśmy informacje o dwóch nowych modelach monitorów LCD, które właśnie pojawiły się w sprzedaży. Nowe urządzenia to panele o przekątnej 17" (FP731) oraz 19" (FP991). Duże i płaskie – szczególnie model 19", wyposażony w funkcję Pivot (obrotu panelu do orientacji portretowej) – spodobać się osobom spędzającym dużo

czasu przy pisaniu tekstów, grafikom, a przede wszystkim graczy. Za tą urzędzi jest też krótki czas reakcji matrycy (16 ms w obu modelach).

Najważniejsze parametry:

Model FP731:

- przekątna: 17"
- zaobraz. rozd.: 1280 x 1024
- kontrast: 450:1
- jasność: 260 cd/m²
- kąty widzenia (pion/pozom): 140° / 160°
- wejście: analogowe VGA (D-Sub)
- cena ok. 1931 zł

Model FP991:

- przekątna: 19"
- zaobraz. rozd.: 1280 x 1024
- kontrast: 500:1
- jasność: 300 cd/m²
- kąty widzenia (pion/pozom): 170° / 170°
- wejście sygnałowe: analogowe VGA (D-Sub) i cyfrowe (DVI-D)
- cena ok. 3320 zł



Bank Inteligo – sprostowanie

Po publikacji w zeszłym numerze informacji o próbach „wirtualnych napadów na bank” dostaliśmy od Inteligo Financial Services S.A. sprostowanie, które publikujemy poniżej:

„[...] W rzeczywistości 9 lutego do klientów Inteligo oszusta rozesłał wiadomości e-mail, namawiające do podania identyfikatora i hasła do serwisu transakcyjnego Inteligo na specjalnie spreparowanej w tym celu stronie internetowej. Nie było więc żadnej próby uzyskania

dostępu do baz danych Inteligo, a tym bardziej napadu na bank. Strona przygotowana przez oszustów (oszustów, nie hakerów) nie posiada żadnych zabezpieczeń charakterystycznych dla serwisu Inteligo i każdy uważny klient mógł to łatwo stwierdzić. W ówczesną więc nieprawdą jest, że „bank padł ofiarą hakerów”. Ponadto próby oszukania klientów Inteligo zakończyły się pełnym fiaskiem – żaden z klientów nie został w ich wyniku poszkodowany, a strona internetowa, z której korzystali oszusta, została bezzwłocznie zablokowana. Zwążywszy na

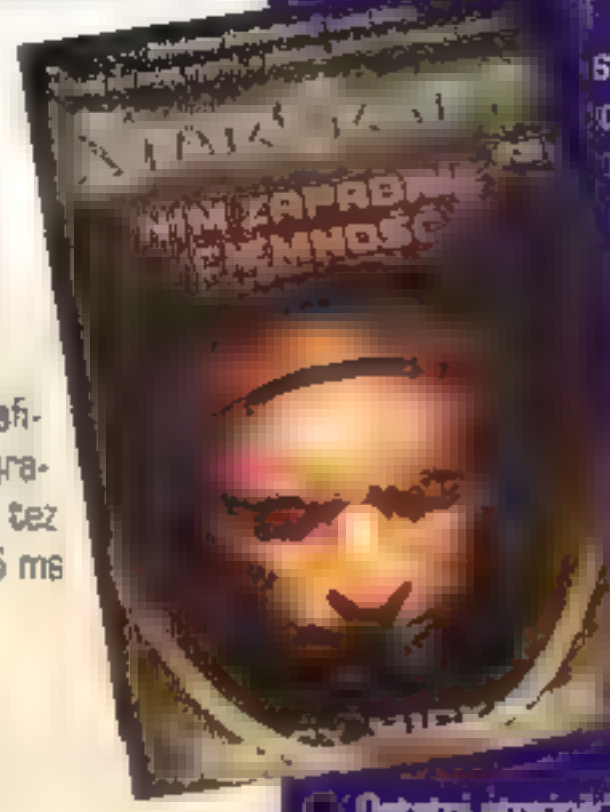
Czytanie nie boli!
Nowości
książkowe

Wydawnictwo ISA wprowadziło do sprzedaży dwie nowe książki ze stajni Blizzard – „Starcraft: Nim zapadnie ciemność” i „Warcraft: Ostatni strażnik”. Obie pozycje z pewnością nie należą do arcydzieł literatury światowej – to klasyczne czytadła, jednak na Zachodzie wydaje się tysiące. Dla fanów słynnych pocztowych RTS'ów mają jednak olbrzymie znaczenie. Pozwalają lepiej zrozumieć realia obu gier, poznać historię najważniejszych bohaterów oraz z bliska przyrzeć się działaniom poszczególnych jednostek.

„Starcraft: Nim zapadnie ciemność” opowiada historię Arda Melnikova, młodego chłopaka, żyjącego w świecie targanym przez konflikty tatarsko-zengiskie. Na jego macierzystą planetę Bountiful napadają Zengi. Chłopak braci z oczu swą ukochaną zostaje siłą wciągnięty na statek ewakuacyjny. Marząc o zemście, wstępuje do armii. Wkrótce wyrusza na pierwszą w swym życiu ekspedycję. Wraz z oddziałem ma przechwycić cenną skrzynkę z tajemniczą zawartością. Wyprawa okazuje się dla niego testem męstwa i lojalności. Konfederacja Tatarska szykuje bowiem dla swoich żołnierzy bardzo dużą niespodziankę.

W „Warcraft: Ostatni strażnik” opisano losy młodego maga Khadgara, który trafił na nauli do sędziwego Medivha. Potężny czarownik, strażnik Tristfalu, dość niechętnie odnosi się do ambitnego adepta. Z czasem akceptuje go i zaczyna uczyć zasad rządzących światem oraz roli, jaką odgrywa w nim strażnica, broniący Azeroth przed demonami. Jednak Khadgar nie do końca ufa swojemu nauczycielowi. Zaczyna nawet podejrzewać, że intencje mistrza są zupełnie inne, niż się wszystkim wydaje. Do doskonałego maga i studiującego zabytkowe księgi chłopaka odkrywa, że znany mu świat może już niedługo zniknąć z powierzchni Ziemi.

Książki można kupić w Sieci na www.wirtus.pl.



fakt, iż strona ta znajdowała się na serwerze niezależnego operatora, zablokowanie jej już po dwóch godzinach jest zdecydowanym sukcesem [...].”

Artur Więckowski
Dyr. Marketingu Inteligo Financial Services S.A.

Zgodnie z życzeniem Inteligo, publikujemy ten list, jednakże pragniemy zauważyć, iż w naszym artykule nie padło stwierdzenie, że „miały miejsce próby dostępu do baz danych Inteligo” ani też że „klient banku poniesi straty”.

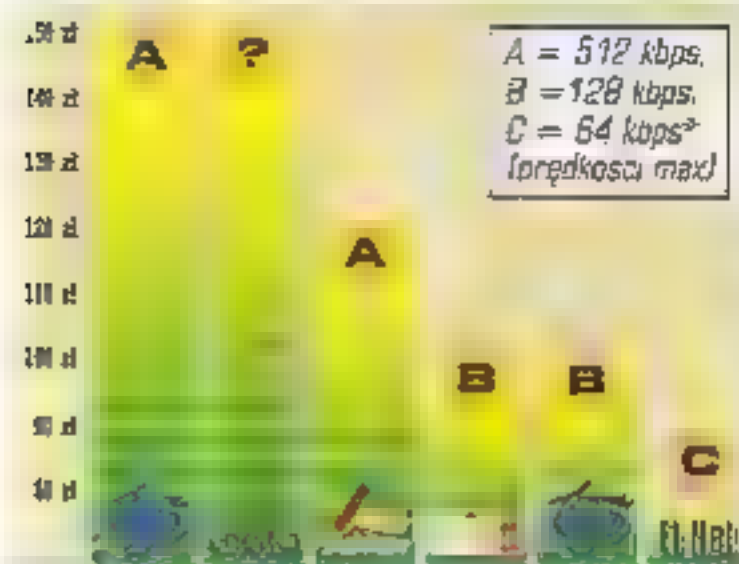
Ceny dostępu do Sieci w Polsce są wysokie. Jakie są tego przyczyny?

Wielka awantura o Internet

Konieczność dostosowania stawek podatku VAT do wymogów Unii Europejskiej ponownie wywołała w Polsce debatę na temat cen dostępu do Sieci. Pośród ogólnego zamieszania niewiele osób mogło dowiedzieć się, czemu Internet w Polsce jest tak drogi i dlaczego miałby być jeszcze droższy. Korzystając więc z okazji, warto wyjaśnić kilka kwestii.

Na to, ile zapłacimy za usługi internetowe, wpływa kilka czynników. Podatek VAT jest tylko jednym z nich. Najważniejszym elementem regulującym cenę jest konkurencja. Niestety, ta w Polsce praktycznie nie istnieje, zaś TP S.A. dla dużej części klientów pozostaje jedy-

nym dostępnym operatorem. Obszar działania Netu, Dialogu, Szeptela czy sieci TV kablowych jest nieporównywalnie mniejszy niż krajowego monopolisty. Dodatkowo, operatorzy niezależni „zmuszeni” są do korzystania z części łączności Telekomunikacji Polskiej, za co muszą płacić odpowiednio wygórowane kwoty. Tę niekorzystną sytuację mogłoby zmienić tylko wejście bardzo silnego konkurenta, mogącego w szybkim czasie zbudować niezależne od TP S.A. łącza, lub... podział monopolu na części. Druga opinia jest oczywiście czysto teoretyczna, zaś na urzeczywistnienie się pierwszej możemy długo poczekać.



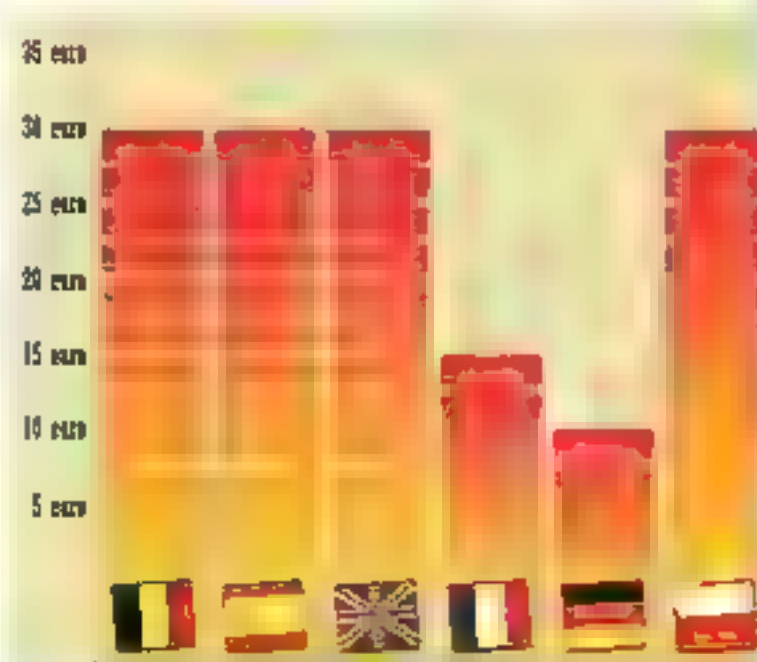
Część mieszkańców Warszawy może korzystać z oferty kilku operatorów. W efekcie najtańsze łącza stałe kosztują od 99 zł (dostęp radiowy) do 120 zł (sieć kablowa). Nielimitowany dostęp przez modem to wydatek rzędu 74 zł...

NIE DAJ SIĘ NABRAĆ!

Zanim wybierzesz firmę, która połączy Cię z Internetem, sprawdź dokładnie jej ofertę! Niektórzy operatorzy nie informują wprost o rzeczywistej przepustowości łącza, podając maksymalną szybkość, której na co dzień nie daje się osiągnąć. Tak łącze do 256 kbps może okazać się... 64 kbps!

Ograniczeniach ilości przesyłanych danych – po przekroczeniu limitu (1 GB, 2 GB, itp.) prędkość łącza jest dramatycznie zmniejszana lub... łącze jest wyłączone!

Jeśli masz możliwość, zanim podpiszesz umowę, spytaj dotychczasowych użytkowników, co sądzą o jakości usług danego operatora. Jest to istotne zwłaszcza przy dostępie radiowym!



Ceny łączności ADSL w krajach Unii są zazwyczaj niższe niż w Polsce. Sieć tam się rozwija, powstają internetowe sklepy i uczelnie. Niestety, w Polsce dostęp do Internetu jest drogi i zdaniem ministra finansów służy porno-zabawie... (bez komentarza)

Osobną kwestią jest podatek VAT. Niestety, wbrew pozorom problemem nie jest fakt, iż Unia Europejska wymaga wprowadzenia głównej stawki podatku na usługi telekomunikacyjne – ale wysokość tego podatku. W Polsce bazową stawką VAT ustalono na 22% – jest to jedna z najwyższych wartości w Europie. Aby więc Internet w Polsce potaniał, niezbędne jest stworzenie konkurencji TP S.A. – obniżenie stawek podatku VAT. Po wejściu Polski do Unii być może pojawi się konkurencja. VAT to już sprawa rządzących.

O czym szumi w Sieci

Cartoon Maker 2

Wszyscy, którzy pasjonują się filmami animowanymi, chcieliby stworzyć własną animację, a nie mają odpowiednich zdolności plastycznych, zyskali ostatnio nowe narzędzie. Dzięki Cartoon Makerowi 2 w łatwy i prosty sposób możemy wybrać tło, bohaterów oraz postacie. Program w porównaniu z poprzednią wersją posiada zwiększoną ilość dostępnych elementów, tak więc animacje powinny wyglądać jeszcze lepiej.

Gainward 2000 - Counter Strike

Firma Multimedia Vision, wyłączny dystrybutor produktów GAINWARD i PENTAGRAM, będzie sponsorem jednego z najwybitniejszych klubów COUNTER STRIKE'a w Polsce – SpecStrike. Klub w zamian będzie grał pod szyldem Gainward 2000. Multimedia Vision jest partnerem w Polsce firmy IT, która zdecydowała się na tego typu wsparcie. Firma ma na celu wypracowanie polskiego klubu poprzez umożliwienie graczy udziału w turniejach oraz pracy na szczeblu najwyższej jakości.

Kolejny sklep z muzyką

Koncern SONY potwierdził, że zamierza otworzyć w Europie internetowy sklep z muzyką. Na witrynie Sony Connect będzie dostępnych około 300 tys. piosenek, zapisanych w formacie ATRAC9 (takim samym, jak używany w MiniDiscach). Utwory początkowo będą udostępniane tylko użytkownikom z Francji, Niemiec i Wielkiej Brytanii w cenie około 0.99 euro.

Blogi zakazane!

Rząd chiński kontynuuje ograniczanie swobód swoich obywateli, jeśli chodzi o dostęp do Sieci. Najnowsze przepisy zakazują Chińczykom prowadzenia blogów... Wielki Żółty Błot czuwa!

Jasnie Pan Mistrz!

DAJ SIĘ NABRAĆ! WSKOCH DO FANTASTYCZNEGO ŚWIATA GIER ELEKTRONICZNYCH ANIME

HYPER CODZIENNIE OD 20.00 DO 24.00 PO PROGRAMIE MINIMAX

WIMAGU POZNAJ GRZEGORZA ROSIŃSKIEGO, JEDNEGO Z NAJŚLAWNIEJSZYCH RYSOWNIKÓW KOMIKSÓW, MAJĄCYCH ODZINEK SERII SCIENCE FICTION & FANTASY. SERIO POŚWIECONY JEST JEJ NAJNOWSZEMU OZIELU – „ZEMSCIE HRABIEGO SKARDKA”

HYPER@EPLUS.COM.PL



ZOBACZ HRABIEGO SKARDKA

rozrywka

HYPER

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE CYFRA+

ORAZ W DOBRZYCH ŚIECIACH KABLOWYCH

premiera
2.04premiera
07.05

SCOOBY-DOO 2

Potwory na gigancie

Fogger, Sandell, Krwawy Jodel, Cyberfisz Cofal, Sprzeżoosh, Baites... Tych przepięknych demonów żaden reżyser nie ściągnąłby na pian. Ba, ja sam boję się wymienić ich imiona.

Na szczęście Raja Gosnell, autor filmu „Scooby-Doo 2 Potwory na gigancie”, znalazł wyjście z kryzysowej sytuacji. Do pracy namówił Ducha Pterodaktyle, Ducha Czarnego Rycerza, Ducha Kapitana Cutlera i Dziesięciotysięcznowoltowego Ducha, pakerów, jak się patrzy. To właśnie z nimi zetrze się w boju ekipa Mystery Inc. W czasie wakacyjnej podróży Ver-

ma, Fred, Daphne i Kudłaty dotrą do miasteczka Coolsville. Jego mieszkańcy nie pozwolą im wyjechać - w osadzie straszy i ktoś musi się tym zająć. Pod wpływem nieco zwanowane, dziennikarkę Heather Jasper-Howe ekipa młodocianych detektywów zgodzi się rozpocząć dochodzenie. Choć nie, to niewłaściwie słowo. Scooby i Kudłaty już w dziesiątej minucie projekcji będą mieli na koncie co najmniej jedno doświadczenie z braniem nog za pas włącznie.

Starsza pani musi zniknąć

Premiera: 16 kwietnia
Młoda para (Ben Stiller i Drew Barrymore) przetrząsając tone ogłoszeń mieszkaniowych, natrafia na lokum swoich marzeń. Niestety, tylko przerywa się sieć góry, która w makabryczny sposób rujnuje ich spokojne życie. Nowi lokatorzy rozpoczynają więc wojnę, której celem jest święty spokój. Film jest znakomitą komedią obyczajową z dobrą obsadą. Świetnie sprawuje się też młody aktor Danny DeVito, tym razem pełniący rolę reżysera.

KILL BILL: Volume 2

Ostatni film Quentina Tarantino podzielił jego fanów. Młokosy nie mogli przeboleć „Kill Bill: Volume 1”. Jest równie płytki do Wista na stokach Baraniej Góry. Z kolei facylnaci zachwycali się genialną ścieżką dźwiękową, czernym jak smoła humorem i oryginalnym klimatem, stanowiącym bawo chwależy układ w kierunku kultowych obrazów akcji klasy B, C, D i E.

W „Kill Bill: Volume 2” nastroj się nie zmienia. Wciąż będzie krwawo, zaskakująco i przeszywająco. Wszystko dlatego, że obraz nie jest dosytnym sequencem. Rok temu Quentin dostarczył swej wytwórni film trwający blisko 200 minut. Producenci doszli wówczas do wniosku, że to za długie dzieło, i nakazali po-

Stephena Sommers, autor dwóch części „Draculi”, tym razem zdecydował się na potworny miks. Wpakował do jednego filmu wszystkie najbardziej znane bestie i tak zabełotał nimi, że zdeorientowana nie wie, kogo atakować.

Doktor Van Helsing (Hugh Jackman, znany bardziej jako Wolverine z serii „X-Men”) mieszka w dziewiętnastowiecznym Londynie. Leczy ludzi, bada moc nadprzyrodzoną i tropi hrabiego Draculę, z którym miał już niegdyś do czynienia. Pewnego dnia mówi: „Stop! Nie mogę dłużej tak żyć”. Pakuje walizkę i wyrusza do Transylwanii. Po drodze spotyka urodziwą Annę (Kate Beckinsale z „Underworld”), która również ma zetarg z hrebą krwiopiją. Razem stawiają czoła wampirom, wilkoł-

kowi oraz monstrum doktora Frankensteina. Wbrew obawom niektórych taki miks sprawdza się znakomicie. W czasie zamkniętych pokazów dla amerykańskiej publiczności film oceniono niezwykle dobrze. Ludziom podobają się zwłaszcza widowiskowe efekty specjalne, świetnie nakręcone, bardzo dynamiczne sceny akcji oraz pojawiająca się co jakiś czas atmosfera zagrożenia. Zdaniem specjalistów „Van Helsing” ma szansę stać się jednym z największych przebojów tego lata.

Torque: Jazda na krawędzi

Premiera: 16 kwietnia
Gary Ford (Martin Henderson) chce pogodzić się ze swoją dziewczyną. Chłopak wraca więc do rodzinnego miasteczka. Niestety, pojawia się w nieodpowiednim czasie. W efekcie zostaje oskarżony o morderstwo. Na karku leduje mu FBI i żądny zemsty brat ofiary (grany przez rapera Ice Cube'a). Film obfituje w sceny pościgów wcale nie gorsze od tych z „Szybkich i wściekłych”. Będzie na co popatrzeć.

Kapownik kinomana

Najlepsi z najlepszych - komiksowy pojedynek najlepszych kierowców według scenariusza napisanego przez Luca Bessona, twórcę serii „Taxi”. Premiera: 2 kwietnia

Być i mieć - fabularyzowany dokument o niewielkiej szkole na francuskiej prowincji. Premiera: 16 kwietnia

Sekretne okna - Johnny Depp w thrillerze według powieści Stephana Kinga. Znany pisarz zostaje oskarżony przez sześcioro o plagiat. Premiera: 16 kwietnia

Złodziej życia - Angelina Jolie gra kobietę-detektywę tropiącego septymego mordercę, który przejmując tożsamość swoich ofiar. Premiera: 30 kwietnia

dzielić je na dwie części.

Tym samym widz dopiero teraz pozna pełną osobę Panny Młodej (Uma Thurman), którą w dniu ślubu postrzeliła banda Billa (David Carradine). Posłucha też muzyki napisanej przez Roberta Rodriguez (reżyser „Desperado”) i zobaczy Samuela L. Jacksona w roli organisty. Niestety, ze względu na sporą dawkę brutalności film powinni oglądać wyłącznie starsi widzowie.

premiera
23.04

Rzym raz jeszcze

W zeszłym numerze CLICKA!, w temacie numeru, na skutek niecnych machinacji chochlaka drukarskiego źle podaliśmy nazwę dystrybutora gry ROME: TOTAL WAR. Jest nim oczywiście firma LEM, a nie Cenega. Za zaistniałą sytuację firmę LEM bardzo przepraszamy!

Brzydzimy się półnagimi babkami!

Kupujemy wasze pismo prawie od początku i ostatnio oburzyło nas kilka rzeczy. A więc po pierwsze primo, nie możemy znieść widoku tych prawie nagi babek! Jest to niemoralne i nieetyczne. Brzydzimy się tym. Jesteście chyba chorzy (zwłaszcza Frogger Randall), że dajecie takie foto w swoim piśmie. Przecież kupuję was same przedszkolaki i ministranci (my to wyjątek), dlatego nie będziemy dłużej znosić roznieglizowanych panienek na łamach CLICKA! Nie zniesiemy tego dłużej, ponieważ... one muszą być całkiem NAGIE! (zapewniamy was, że wasz nakład wzrośnie przynajmniej o 50%). Po następne primo moglibyście, tak jak za starych dobrych czasów, dodawać gry tłumaczyć na nasz ojczysty język.

Michu & Troy

Taaak, kobieta ubrana w rude włosy, długie, złote kokczyki i szpilki jest ubrana zupełnie wystarczająco. Może jakąś ustawę by na ten temat wprowadzić albo co? Chociaż z drugiej strony, jakby człowiek zobaczył na ulicy takiego jednego czy drugiego paszczura, wychodowanego na chipsach i czekoladzie, to miałby estetyczne mdłości... Więc należałoby powołać specjalną komisję, na czele której stanie wujek Randall, a która będzie wybierać leski, mające prawo chodzić nago i surowo tego zakazywać innym! Jest to jakiś pomysł...

Publikujemy gry w takim stanie, w jakim je dostajemy od polskiego dystrybutora. Tłumaczenie programu przez redakcję jest niemożliwe, bo to kawał ciężkiej, specjalistycznej pracy i nie chodzi bynajmniej o znajomość ję-

zyka, lecz zadania programistyczne plus testowanie), a my naprawdę mamy już co robić w życiu...



Gdzie kupić gry?

Mam bardzo ważne (jak dla mnie) pytanie. Czy znacie i czy moglibyście mi podać adres lub namiary jakiegoś sklepu, gdzie można kupić gry komputerowe? Oczywiście nie chodzi mi tu o taki zwyczajny sklep. Czy znacie może adres sklepu, gdzie można kupić gry zagraniczne, niewydane w Polsce? Taką grą jest np. BRITNEY'S DANCE BEAT na PC. Czy znacie może sklep (lub kogoś), gdzie jest ona do nabycia?

Przemek

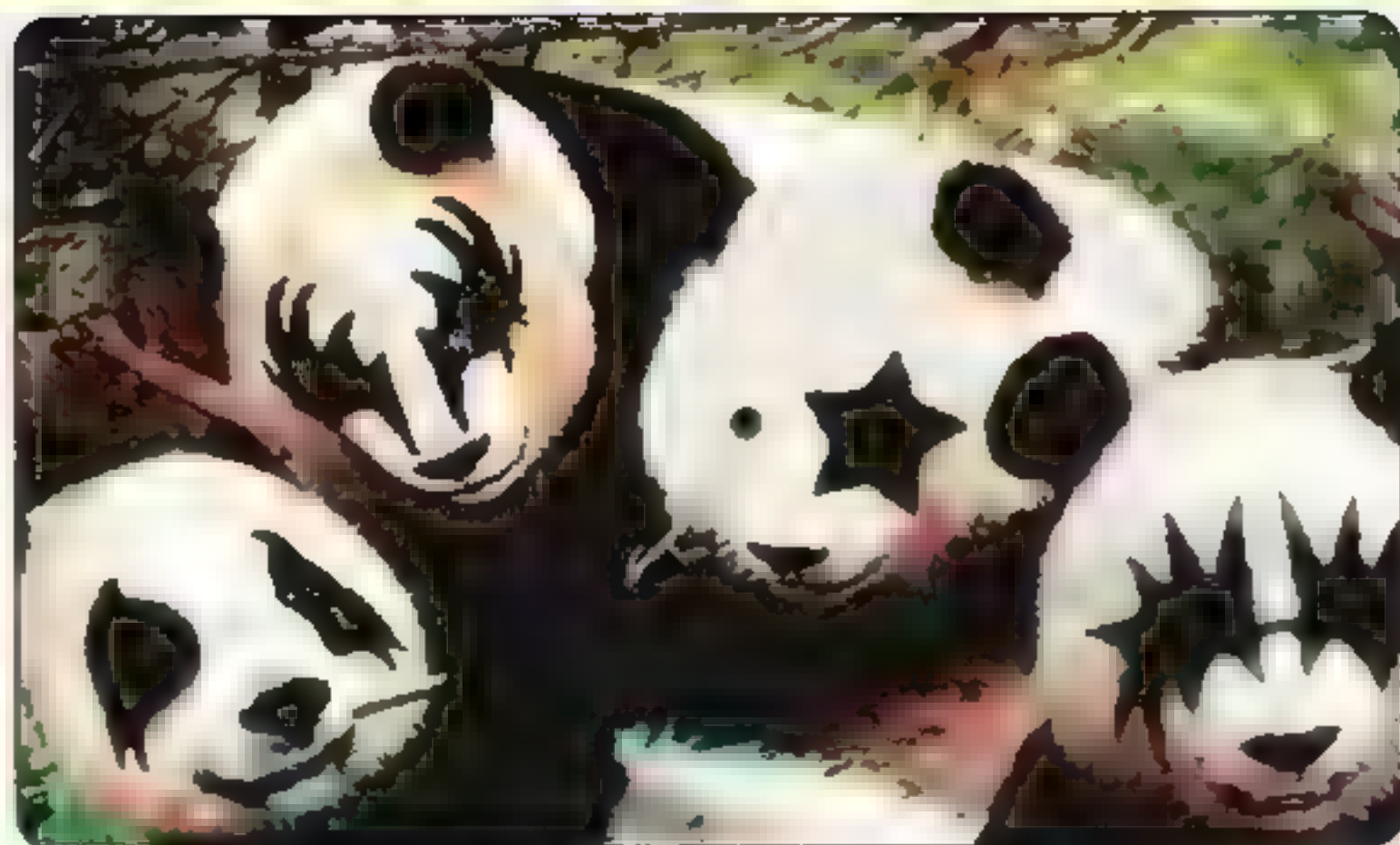


Pytanie generalnie nie jest głupie, choć facet, który chce grać w BRITNEY'S DANCE BEAT, wydaje mi się nieco... hem, hem, oryginalny. Nie masz przypadku na imię Przemysław? Ale wracamy do meritum. Gier oficjalnie niedostępnych w Polsce można poszukać na e-aukcjach (www.allegro.pl) albo w zachodnich sklepach internetowych. Najbardziej znane to amazon.com i amazon.co.uk, gdzie można kupić po niższych cenach również gry używane (np. w przypadku BDB cena wynosiła około 20 dolarów).



Policjanci, złodzieje i politycy

Piszę do was w bardzo ważnej sprawie. Niedawno w moim regionie zaczęli grasować policjanci w poszukiwaniu pirackich nagrań, gier itp. Cała okoliczność jest zastraszająca, bo wszyscy posiadają tu pirackiego Windowsa i inne pirackie programy czy gry. Złapali już paru gości, którzy muszą teraz bulić od 2000 do 50 tys. złotych. Chciałbym zapytać, czy w waszych rejonach jest też taka akcja, bo mnie już szlag trafia. Musiałem wszystko schować nie pieprzcie mi, że bym kupował oryginalne płyty. Dlaczego? Bo nie mam kasy! W moim powiecie jest prawie największe bezrobocie w kraju i nikt stąd nie będzie kupował Win-



dowsa za 2000 zł. Nikt nie ma kasy. Nie dość, że państwo nakłada na nas jakieś nowe podatki, to jeszcze teraz łapią biednego człowieka po to, by jeszcze bardziej napełnić kieszenie Billa G i tych pier... polityków. To chore. Napiszcie coś w tej sprawie, niech się wszyscy dowiedzą!

stevol



Problem tkwi w tym, że ty nawet nie chcesz się dowiedzieć, ile kosztuje niekradziony Windows. Bawiem gdybyś zadał sobie trochę trudu i poszperał w e-sklepach, to zobaczyłbyś, że można firmowo zapakowany system kupić za niewiele ponad cztery stówki. A brak pieniędzy nie jest żadnym wytłumaczeniem. To tak jakbyś mówił, że na stacji benzynowej kradniesz benzynę, bo przecież MUSISZ jeździć autem, a w sklepie kradniesz ubrania, bo przecież MUSISZ w czymś chodzić. Posiadanie komputera i oprogramowania nikomu nie jest jeszcze niezbędne do życia, tak jak można żyć bez telewizora, DVD czy konsoli. W końcu 50 lat temu żyła tak cała ludzkość i jakoś nie umierała z rozpacz.

Druga i zupełnie inna sprawa to politycy i podatki. Faktycznie, polscy politycy (nie wszyscy, ale zdecydowana większość), to banda nieudaczników i złodziei, godni pogardy kryminalistów, których powinno się na wieki wieków zamknąć w więzieniu o ciężkim rygorze. A podatki (te oficjalne i te sprytnie ukryte) w Polsce nie tylko należą do jednych z najwyższych na świecie, ale są rozkładane i marnotrawione właśnie przez polityków.



Komiksyyyyyy!

Komiksy, które się u was pojawiały, były super... Szkoda, że ich już nie ma. Dobrze by było, gdyby ktoś zajął się skutecznym przekonaniem Quaka i Anzelma do tego, żeby znowu zaczęli rysować. Z tego, co widziałam w FANTASY, opowiadania ilustruje nie tylko Quak, więc może się spokojnie zająć przygodami Clickersa. Jednak maskotka CLICKA! przydałaby się zmiana garderoby... A może żeby uatrakcyjnić powrót duetu Gustaw&Cyryl i Clickersa, warto zrobić „crossover” z tymi bohaterami?

Hey

Na początku krótkie wyjaśnienie, co to jest „crossover”. Najprościej mówiąc: sytuacja,

w której Batman ze Spidermanem zastanawiają się, jak dorwać Larę Croft, która właśnie udała się na planetę Krypton :). Problem tkwi jednak w tym, że komiks w CLICKU! zawsze miał być tylko małym dodatkiem. Tymczasem nam ostatnio ledwo starcza miejsca na ważne materiały redakcyjne, więc komiks niestety jest zawsze pierwszy do „odstrzału”.



Jesteście boscy, dajcie mi...

Waszej wspaniałości nie mogę opisać, jesteście po prostu THE BEST OF THE BEST!!! Wasze recenzje są rewelacyjne, kody SUPER informacje o sprzęcie świeże, NEWSY interesujące, odpowiedzi wyrozumiałe... Kupuję CLICKA! (to BOSKIE czasopismo) od pierwszego numeru. Od razu wiedziałem, że to pismo w sam raz dla mnie. Kupiłem sobie oddzielną półkę na CLICKA! Wysłałem do was ponad 140 SMS-ów!!! Niestety, nic nie wygrałem... Proszę tylko o jedną przysługę. Wiem, że wysłuchacie mojej prośby, gdyż jesteście EXTRA. Proszę tylko, abyście zrobili mi wspaniały prezent, czyli kupili mi SAGA BALDUR'S GATE: UNIKALNA EDYCJA DVD.

Kolekcja Randalla: „Antoś Bezmózgowiec”

DELTA FORCE 2 z waszej płyty nie chce się zainstalować, bo ciągle wymaga wpisania jakiegoś koda, który jest na opakowaniu. A na opakowaniu CLICKA! nie było żadnego kodu!!!

Kad do gry jest nadrukowany na... płycie CD oraz z tyłu kopertki. Gdybyś nie mógł go odnaleźć, to mamy dla Ciebie tipsa: poszukaj rzędu cyferek i liter z napisem „numer seryjny”. Ponieważ sprawiaś wrażenie osoby lekko niedoręźniejszej, podpowiemy ci także, iż napis „press any key” oznacza „wciśnij dowolny klawisz”, a nie „wciśnij klawisz <any>”. Zaskakujący?



‘Hej, palancie! Ktoś chciałby z tobą porozmawiać!’

Koszty transportu pokrywam ja. Wiem, że wysłuchacie mnie... Byłbym wniebowzięty, gdybym dostał od redakcji tę SAGĘ. Bardzo was proszę. Mój adres to: IW tym miejscu znajdował się dokładny adres, co umocniło mnie w przekonaniu, że autor pisze zupełnie serio – Randall).

Peter



władował się już w wystarczająco wielki kanał, żeby go bezlitośnie dobić w jego własnym piśmie... (Heh, po prostu przybyła kolejna rzecz, której Randall Froggerowi zazdrości – po intelekcie, urodzie, talencie, władzy oraz innych takich. Była to, jak widać, przysłowio-wa ostatnia kropla i biedny czekopadobny zamknął na dobre... Może zatopił się we własnych, niewesołych myślach – Frogger!

Czy planujecie jakieś zmiany w najbliższym czasie (mam na myśli nowe działy lub coś w tym stylu)?

Nigdy nie wiadomo, co wydukuje się w tępej lepetynie... (oj, sorry, okres ochronny, zapomniałem!). Powtarzamy: nigdy nie wiadomo, czy redaktor naczelny nie wpadnie na błyskotliwy pomysł, który wspinałomyślnie powie-rzy nam do realizacji.

Kiedy ponowicie kontrakt z Clickersem? Bo cosik ostatnio nie widzę go w waszym piśmie.

Soldier

Ponieważ dostaję mnóstwo, mnóstwo i jeszcze raz mnóstwo listów, proszących o powrót Clickersa, więc obiecuję: jeśli tylko Quak zechce go narysować, to komiks pojawi się w następnym numerze. W razie braku miejsca, oddam kawałek działu Listów!

Wiem, że publikujecie tylko listy lizidupów, ale ja mam to w nosie. Mam pomysł na ciekawą reklamę dla waszego pisma. Faza pierwsza: zakładam zespół graczy (ja+2 osoby ode mnie+3 osoby wskazane przez was, które mają Neta). Wy go sponsorujecie (treningi z waszą 3 w Necie + wyjazdy na turnieje). Faza druga – jeżeli dobrze pójdzie i zespół będzie na poziomie, założymy klan ogólnodostęp-

ny, a obowiązkową lekturą będzie CLICK!. Dzięki temu, że zespół, który założyłem, będzie już znany (jak wszystko pójdzie dobrze), to osoby, które będą chciały się zapisać, a nie miały kontaktu z CLICKEM, będą musiały ten kontakt nawiązać. I w ten sposób wzrośnie sprzedaż waszego pisma (poza tym, jak wygramy jakiś turniej, będziecie się mieli czym pochwalić). Faza trzecia to kontynuowanie działalności klanu i uatrakcyjnianie go, np: dodawanie jakiś bajerów na stronie klanu, walki z innymi klanami o miano najlepszego, różne konkursy itp.

Nero

Ja też mam ciekawy pomysł na reklamę. Na przykład dla LOT'u. Jeśli zapewnią mi darmowy przelot na trasach całego świata, to będę zawsze nosił koszulkę z ich firmowym logo. Zawsze będę wszystkich namawiał, żeby latali z LOT'em (nawet jeśli to miałby być lot Warszawa-Kabaty). A jak już stanę się znany, będą mogli wszędzie mówić, że latam ich liniami i przez to wzrośnie im sprzedaż biletów. Faza trzecia to jakieś mile bajery. Na przykład, żeby obok przelotu miał też zapewniony pobyt w hotelu i dobre jedzonko...

* Hej, ludzie, to ja, Randall! Uwierzyliście choć przez chwilę, że mogłem być taki miły? Z byka żeście spediście, proszę was?! Otóż, Peter, drogi żebraku, smaruj dupcię wazeliną komuś innemu, bo wujkowie Randall i Frogger tego nie potrzebują. Tylko żeby ci na przyszłość język nie odpadł od wywijania!

czytelnicy pytają...
Joel odpowiada



• Chciałbym zainstalować łatkę do DELTA FORCE 2, by sprawdzić, czy działa. Instalator patczy się ciągle wywala. Gry jeszcze nie instalowałem. Pomocy...*

• Aby wgrać łatkę do gry niezainstalowanej na komputerze, musisz mieć drukarkę, ale koniecznie kolorową! Wydrukuj na niej treść łatki, a następnie namocz wydruk w gorącej wodzie z solą i wetrzyj w monitor...

*zadzwoń telefonem do redakcji

Dużo pytań, mądre odpowiedzi

Droga redakcjo, jesteście rewelacyjni, świetni, najlepsi itd. Gierki, które dajecie wraz ze swoim piśmem, są doskonałe (no, może poza HOUSE OF THE DEAD). Mam do was kilka pytań i prośb. Czy moglibyście w następnym numerze (oczywiście, jeśli to jest możliwe) zamieścić na krążku strategię osadzoną w czasach I lub II wojny światowej?

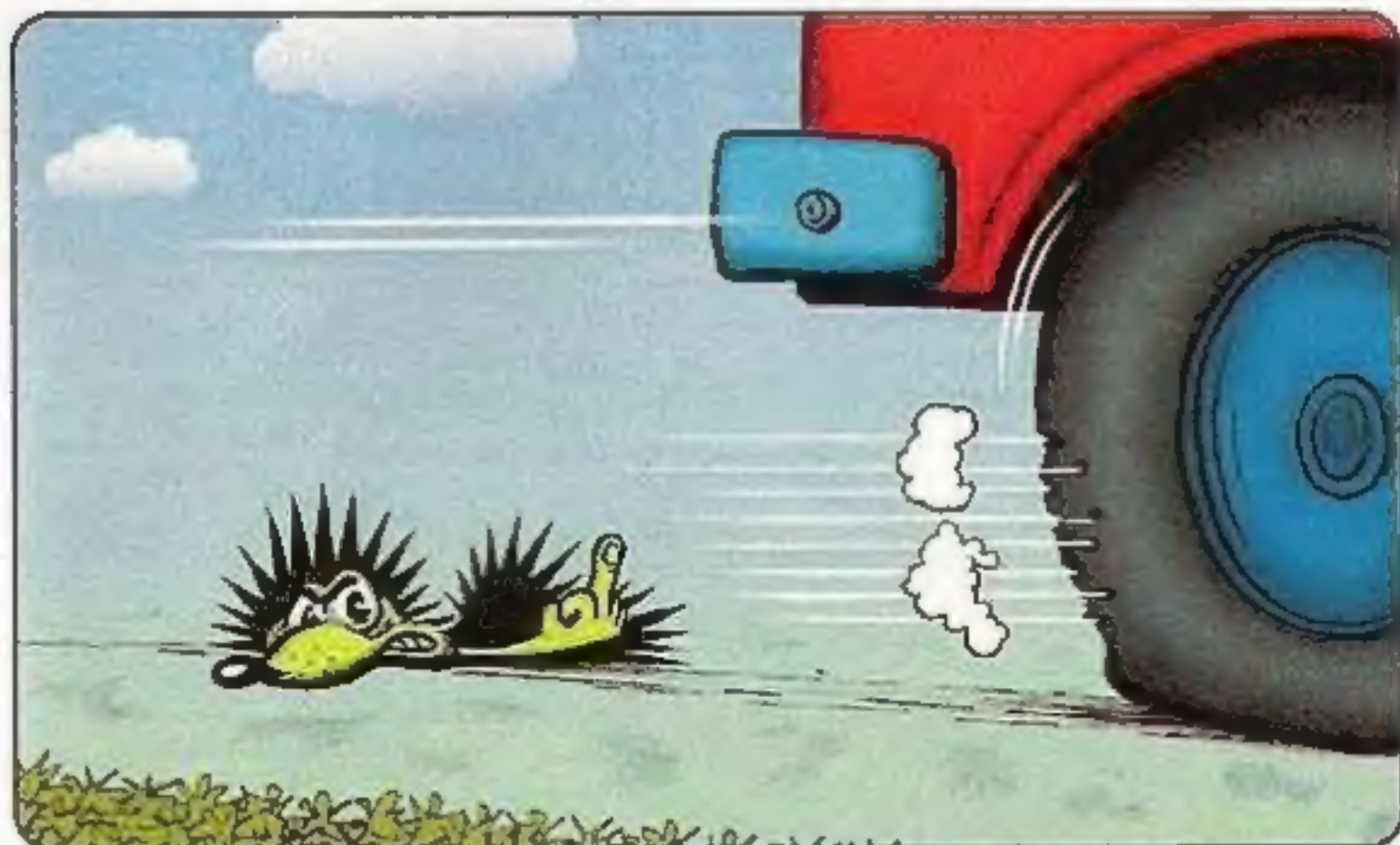
Jeśli chodzi o I wojnę, to niemal na pewno nie, bo takich gier, spełniających nowoczesne wymagania, a jednocześnie dostępnych na „cover” po prostu nie ma.

Kiedy będzie otwarty dział Download na waszej stronie?

Gdy dział internetowy usłyszał, że chcemy mieć Download, prawie dostał zawału. Coś bąkał o przytkanych łączach, milionach szturmujących użytkowników i końcu świata, wreszcie obiecał, że uruchomi, jak tylko się da. Pozostaje cierpliwie czekać... – Frogger

Czy Randall i Frogger ogłosili zawieszenie broni, czy może któryś z nich się poddał? (osobiście zawsze stałem po stronie Randalla, bo ma lepsze teksty!).

Frogger wziął właśnie ślub i Randall uroczystie ogłasza okres ochronny na Zabole, Facet



WYGRAJ 3000 EURO !

oraz nagrody:

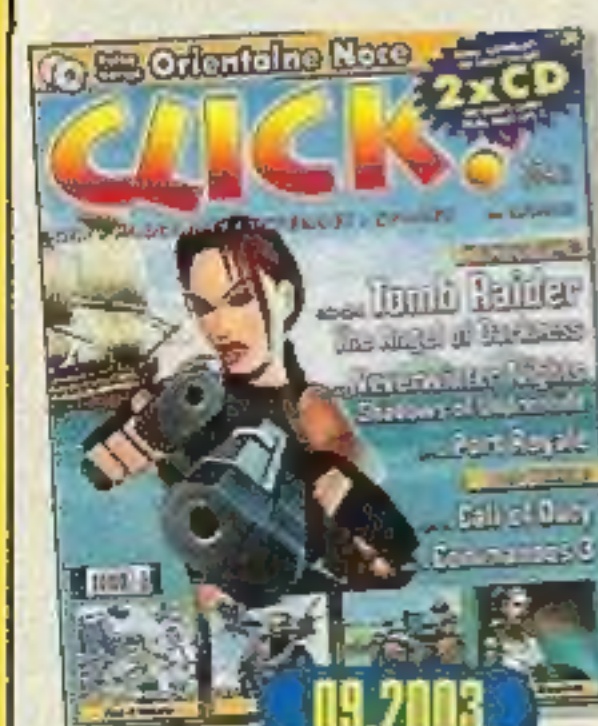
- 5 dwuosobowych biletów na przelot do Paryża, Londynu
 - Telefony komórkowe
 - Odtwarzacze Mp3 Samsung
 - Filmy DVD
- Dla każdego gracza - nagrody gwarantowane!



Wyślij SMS o treści:
GRA23 na numer **7155***

Regulamin konkursu dostępny na www.mobista.pl/gra
Dla wszystkich nagrody gwarantowane!





Brakuje ci CLICKÓW???

Dostaniesz je za darmo!

Jeśli brakuje ci któregoś z pokazanych obok numerów CLICK!, możesz otrzymać go prawie za darmo! Wśród osób, które wyślą pod numer **7164** wiadomość SMS o treści CLXT.#.#2 wylosujemy 10, które dostaną brakujące egzemplarze. Zamiast # podajcie oznaczenie okładki, np. 02.2004, a w miejsce #2 wpiszcie odpowiedź (tak lub nie) na pytanie:

Czy redakcja CLICK! ma swoją siedzibę w Warszawie?

Na głosy czekamy do końca kwietnia. Koszt wysłania jednej wiadomości SMS wynosi 1,22 zł z VAT. Dane uczestników posłużą wyłącznie do wysyłki nagród i nie będą przetwarzane ani udostępniane innym firmom.

Rozwiązania konkursów

CLICK 3/04

KONKURS LOGITECH

Zestaw głośników otrzyma Damian Cieślak z Warszawy; kierownicę dostanie Konrad Paluch z Krakowa.

KONKURS COLIN MCRAE RALLY 04

Gry Colin dostaną: Łukasz Wilkosz z Nadarzyna, Przemysław Roszyk z Poznania, Beata Barańska ze Świnoujścia, Zofia Tereszczuk z Gdańska, Rafał Drettschneider z Rzeszowa, Edmund Walczak z Poznania, Karol Szereneta z Krakowa, Łukasz Boguszewski z Konstancji, Tymoteusz Pawłowski z Bydgoszczy, Jacek Kłimecki z Opoczna, Marcin Rojewski z Warszawy, Marek Jeziorowski ze Świętochłowia, Grzegorz Koryzma z Opola, Jerzy Mróz z Chorzowa, Agnieszka Durau z Bydgoszczy, Marek Oracz z Przysuchy, Krystian Sumacz ze Stargardu Szczecińskiego, Wojciech Łukomski z Międzyrzecza Podlaskiego, Marek Konieczny z Gostynia, Leszek Podzorski z Wisły.

Uwaga: informujemy, iż z powodu przesunięcia daty premiery, gry COLIN 04 zostaną wysłane po 22 kwietnia.

KONKURS FILMOWY

Pen-drive'y dostaną: Adam Głodowski z Chrabieszowa, Marcin Popów z Zawadzkiej, Elżbieta Syrowiska z Tarnowa Opolskiego, Wanda Skwarek z Kamienia Pomorskiego, Robert Kurowski z Warszawy. Bluzy wylosowali: Bartosz Musiał z Bydgoszczy, Dawid Solak z Wrocławia, Wojciech Wiktorowski z Sawek, Mariusz Kondefer z Wrocławia, Krzysztof Pierściński z Raciborza, Krystian Fich z Boleśowa, Marek Złakowski z Sępólna Krajeńskiego, Dariusz Pigoń z Koszalina, Grzegorz Wasilewski z Lublina, Jadwiga Wójciewicz z Mielca, Tomasz Kubies z Lewina Brzeskiego, Maria Berlińska z Bochni, Rafał Grzybowski z Wrocławia, Paweł Wiczcerek z Dąbrowy Górniczej, Bartłomiej Zekrzewski z Kowar.

CLICK 1/04

KONKURS XIII

Gry oraz myszki otrzymają: Zdzisław Szyszka z Pionek, Piotr Ryngwelski ze Lwówka Śląskiego, Michał Juszcak z Kobylic, Paweł Czernicki z Krakowa, Damian Cieślak z Warszawy.

Gratulujemy

Zespół redakcyjny:

Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-88; Michał Zacharzewski (dział gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Saik (korekta), Andrzej Cwalina (dział gier, reklama płyt CD) tel. (0-22) 517-04-88; Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

Dział graficzny:

Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner.

Teksty w numerze:

Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Wojciech Leski, Bartek Levandowski, Grzegorz Miodowski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Przemysław Ryk, Maciej Waszkiewicz, Alexander Winciorek, Krzysztof Wierzbicki.

Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwicz, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondencji:

CLICK!, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA

Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Dział reklamy

Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-19, Jarosław Gzujak, tel. (0-22) 516-35-44, Maciej Szwałkowski, tel. (0-22) 516-35-17.

Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków. Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych

i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Kopowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie

zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558



Click! w Sieci:
e-mail: click@click.pl, www.click.pl

AirStrike 3D - cena: 29,90

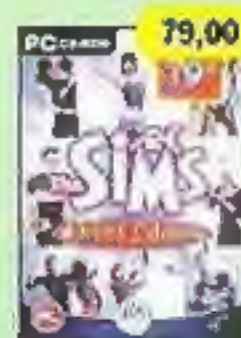
AirStrike 3D - cena: 29,90



Future Cop L.A.P.D.



Red Marl



Sims Deluxe (zawier



Item:



2000 年 4 月 1 日



SILENT HILLS 3



Chen



1999

Max Payne 2	135,00
The Fall of Max Payne	135,00
Medal of Honor: Allied Assault	
Deluxe (Medal of Honor Allied Assault + Spearhead +soundtrack)	134,90
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD)	159,00
Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00
NBA 2004	139,00
NHL 2004	139,00
No One Lives Forever:	
Contract J.A.C.K.	94,90
Piraci z Karaibów (PL)	93,90
Rosfortu (PL)	69,00
Pobanie II	72,90
Port Royale (PL)	49,90
Post Mortem (PL)	74,90
Pinbaie i gry zrecenzjosciove	25,00
Piraci Nowego Świata (PL)	94,90
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	39,90
Railroad Tycoon 3	119,00
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00
Reah dvd/CD	42,90
Reah+Schizm	59,00
Runaway a Road to Adventure (PL)	72,90
Sakamboo (PL)	72,90
Settlers IV (PL)	53,90
Schizm (dvd lub 5CD)	42,90
Schizm i Kameleon	99,00
Sims Balanga (PL)	69,00
Sim City 4: Rush Hour	73,90
Sims - Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Cykle i Balanga)	134,90
Sims zwierzaki (PL)	74,90
Sims Światła	79,00
Sims wakacje (PL)	59,00
Simpsons: Hit & Run	134,90
Star Wars:	
Jedi Knight Jedi Academy	165,00
Syberia (PL)	49,00
Taxi Challenge	29,90
Taxi driver	27,90
TOCA Race Driver	49,90
Tomb Raider:	
The Angel of Darkness	132,00
Twierdza Krzyżowiec (PL)	74,90
Warcaby	49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne	99,00
Władca Piersściel:	
Wojna o Piersćleń	133,90
Worms 3D (PL)	93,90
UFO: Kolejne Stacje (PL)	94,90
Uru: Ages Beyond Myst	99,00

Maluch Racer	19.90
Movie Studio Boss	19.90
Live Billiards	19.90
Pasjanse	19.90
Przekleta Ziemia	14.90
Search & Rescue IV	19.90
Wacławscy Dziatkowicz	14.99
Shadow Company	14.90
Spidi	14.90
Kajko i Kokosz	
w Krainie Borostworów	25.00
C&C Tiberian Sun	39.00
Need for Speed 5 Porsche	39.00
Traffic Giant Gold	19.90
Trainz	19.90

Home Architekt 3D 4.0	
Architekt domów i wnętrz	19,90
Ring of Magics Necromancer	19,90
RIM - wojna o planetę PL	19,90
Seven Kingdoms II:	
The Frythian Wars	19,90
Mortyr	19,90
World War III PL	19,90

Hip hop 2	25
Hip hop 1&2	39
Hip hop 3	20
Minimal techno trance	25
Music party system 1	25
Music party system 2	25
Midt power	14

Combat Mission Gold (PL) . . .	19.90
Trainz 1.4 (PL) . . .	19.90
Dracula 2 (PL) . . .	19.90
Traffic Giant Gold (PL) . . .	19.90
Pizza Connection 2 (PL) . . .	19.90

ZAWIERA:
 Chrome w wersji 1.1.1.0
 Oryginalna podkładka pod mysz
 Chrome kalendarz na rok 2004
 CD ze ścieżką dźwiękową gry

W pudełku znajduje się CD z nagranymi partiami.
Na płytce również dodatkowo mamy dla gry
połączenia i instrukcje.

IAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?



1985-1989: 110000
 1990-1994: 120000

Zaprasza Cię do składania zamówień przedpremierowych
„Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Bielany,
ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie.
Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

September 6, 1994
 10/10/94

ed. 00h. 0.00 de 18.00
(071) 3537002
ed. 18.00 de 21.00
(071) 3110358,
0601 732888

(071) 3537010

EXE, Skr. poczt. 63,
53-650 Wrocław 57

www.fajny.pl
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl

EXE, ul. Kollata 8,
54-152 Wrocław.



04™

colin mcrae rally

ostra jazda, wysokie obroty, adrenalina

W pudełku z grą niespodzianka!

Zdjęcie MARTYNY WOJCIECHOWSKIEJ z dedykacją dla fanów Colin McRae Rally 4!

Tylko w polskiej wersji, do wyboru aż 5 pilotów!

KRZYSZTOF HOŁOWCZYK

MARTYNA WOJCIECHOWSKA

NICKY GRIST

DEREK RINGER

oraz profesjonalny polski lektor



Wersja PS2 już w sprzedaży!
Wersja językowa: ANGIELSKA
Cena: 229,90



Wersja PC w sprzedaży od 16 kwietnia!
Wersja językowa: POLSKA
Cena: 99,90

4CD

Colin McRae Rally 4 to: poprawiona, szczegółowa grafika samochodów oraz otoczenia • ponad 20 samochodów, m.in. Citroen Xsara, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza, Ford Puma, Fiat Punto • pełna możliwość dokonywania zmian oraz reperacji samochodów • poprawiony, realistyczny model fizyczny samochodów • 3 poziomy uszkodzeń • 7 trybów rozgrywek: napęd na 4 koła, napęd na 2 koła, mistrzostwa, wyścigi, etapy, grupa B (klasyczne samochody rajdowe) oraz mistrzostwa w trybie Ekspert • 34 rodzajów nawierzchni • 19 typów opon do wyboru • ponad 50 całkowicie różnych etapów • rozbudowany tryb dla wielu graczy: do 8 osób poprzez sieć lokalną, internet oraz na jednym komputerze (dzielony ekran) • możliwość stworzenia własnego rajdu przy użyciu ulubionych etapów • profesjonalna polska wersja językowa CD Projekt

www.codemasters.com

Codemasters
GENIUS AT PLAY™



PlayStation 2

PC CD-ROM



© 2004 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters”). Wszystkie prawa zastrzeżone. „Codemasters” jest zastrzeżonym znakiem handlowym należącym do Codemasters. „Colin McRae Rally 04” oraz „GENIUS AT PLAY” są znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Colin McRae” i podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi Colina McRae i są używane zgodnie z licencją. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą ich prawowitych właścicieli i są używane zgodnie z licencją. Gra NIE jest licencjonowana przez lub we współpracy z FIA lub jakąkolwiek inną firmą z nią współpracującą. Logo PlayStation i nazwa „PlayStation” są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce oraz polska wersja językowa CD Projekt.